PIERWSZA W POLSCE
RELACJA Z TARGÓW
E3
CZYTAJ ZA 5,95 zł

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

6/03

Frakcja 3D przedstawia:
HALF-LIFE 2

PRZED PREMIERĄ
GTA: VICE CITY
COLIN McRAE RALLY 3

RECENZJE
RED FACTION 2
POSTAL 2
krwawe zawody
VIETCONG
wszystkie oblicza „Czasu apokalipsy"
CHAMPIONSHIP MANAGER 4
powrót króla menedżerów

ENTER THE MATRIX

ISSN 1230-8773 INDEKS 320358
5,95 zł W TYM 7% VAT
9 771230 877007 06

FREEDOM: SOLDIERS OF LIBERTY tylko u nas pierwsza odsłona superhitu

MISTRZOWIE KODU

Weź udział w rajdach samochodowych wcielając się w samego Colina McRae w nowej odsłonie najlepszej gry rajdowej!

colin mcrae rally 3™

Premiera Czerwiec 200

Wersja	**PC***
Wersja językowa	**polska, pełna**
Cena	**99,90 zł**

* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.

Zostań komandosem i walcz z międzynarodowym terroryzmem! Poznaj kulisy supertajnych operacji w nowej części realistycznej gry taktycznej.

H.I.D.D.E.N. 2™ COVERT STRIKE™

Już w sprzedaży

Wersja	**PC**
Wersja językowa	**polska, pełna**
Cena	**99,90 zł**

Wykradnij najpilniej strzeżone tajemnice III Rzeszy! Wykaż się odwagą i sprytem, zaznaj smaku niebezpieczeństwa w doskonałym połączeniu gry przygodowej i akcji.

WORLD WAR II PRISONER OF WAR™

Już w sprzedaży

Wersja	**PC***
Wersja językowa	**polska, kinowa**
Cena	**99,90 zł**

* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.

© 2002 the Codemasters Software Limited Company. Wszelkie prawa zastrzeżone. Codemasters i logo Codemasters są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Race Driver"™, „Colin McRae Rally"™, „Covert Strike"™, „Prisoner of War"™, „GENIUS AT PLAY"™ są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „TOCA"™ jest zarejestrowanym znakiem handlowym należącym do Toca Tour Limited. „Colin McRae"™ oraz podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Colina McRae. „IGI"™ jest znakiem handlowym należącym do Innerloop Studios. Wszelkie prawa, znaki towarowe, projekty i zdjęcia producentów samochodów użyte są przez Codemasters na podstawie licencji. Wszystkie pozostałe znaki oraz prawa należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PREZENTUJĄ!

Codemasters
GENIUS AT PLAY™

Poznaj najbardziej realistyczne i dynamiczne wyścigi samochodowe na PC!
Delektuj się doskonałym modelem jazdy, kolizji oraz wciągającym trybem kariery.

Już w sprzedaży!

TOCA RACE DRIVER

Wersja	**PC***
Wersja językowa	**polska, pełna**
Cena	**99,90 zł**

* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

Codemasters
GENIUS AT PLAY™

PATRONAT MEDIALNY
wp.pl gry.wp.pl
CD-ACTION
GT MAGAZYN TUNINGU

Logitech
KOMFORT I PRECYZJA
Polecamy serie myszy MX.

od redakcji

To już trzeci numer w nowej-starej formule i bardzo cieszymy się, że każde następne wydanie podoba się Wam coraz bardziej, czemu dajecie wyraz w swoich listach. Naturalnie, nie zamierzamy osiadać na laurach, a numer, który trzymacie w rękach, jest tego najlepszym dowodem.

Tym razem mamy dla Was coś naprawdę ekstra – gorącą relację z wizyty na E3, największych na świecie targach gier komputerowych. „Gorącą", bowiem z powodu tej relacji oddajemy ŚGK do drukarni dosłownie na ostatnią chwilę, ryzykując wszelkie możliwe katastrofy oraz klęski żywiołowe. Mamy jednak nadzieję, że wszystko pójdzie zgodnie z planem, a chochliki drukarskie staną wyjątkowo po naszej stronie i miast przeszkadzać, tym razem wspomogą nasze wysiłki. Dla takiej sprawy przecież warto.

Również absolutnie premierowo ujawniamy szczegóły dotyczące gry „Half-Life 2", wyczekiwanej przez Was i przez nas z dziecięcą wręcz niecierpliwością (patrz: „Frakcja 3D"), a także potencjalnego superhitu pt. „Freedom: Soldiers of Liberty", który już teraz zachwyca nas i intryguje (patrz: „Dania na gorąco"). Przy okazji tego ostatniego, zwiedziliśmy także duńską firmę IO Interactive, odkrywając kilka tajemnic twórców serii „Hitman".

W raporcie specjalnym pt. „Kup pan cegłę" przyglądamy się fachowości sprzedawców, którzy w marketach i zwykłych sklepach polecają nam gry komputerowe. Od dawna krąży obiegowa opinia, że w temacie tym dzieją się rzeczy karygodne, żeby nie powiedzieć skandaliczne. Czy tak jest naprawdę, czy to tylko mit? Czy polscy sprzedawcy to znawcy gier, czy może raczej ignoranci? O tym możecie się przekonać, zaglądając na stronę 6.

Niezgorzej przedstawia się w tym numerze dział „Recenzje". W tym miesiącu naprawdę obrodziło w grach, choć oczywiście nie wszystkie z nich Wam polecamy. Najciekawsze tytuły miesiąca to „Vietcong" (ŚGK Poleca), który przypomniał nam klimatem znakomity film Coppoli: „Czas apokalipsy", a także „Championship Manager 4", ogłoszony przez nas królem menedżerów piłkarskich. Warto też zapoznać się z morską bitwą, jaką na naszych łamach stoczyły dwie gry: „Anno 1503" i „Port Royale". Morskich strategii wciąż jest jak na lekarstwo, więc tym bardziej cieszy nas, że mogliśmy w numerze czerwcowym pojedynek taki na naszych łamach urządzić. No i „Enter the Matrix" – rzecz przyzwoita, a do tego, zważywszy na matrixowy szał, mająca szansę na powodzenie wśród graczy. Niestety, nie jest to jednak ani przełom w grach, ani nawet gra z górnej półki – czego w skrytości się spodziewaliśmy. Ot, tytuł na kilka wolnych wieczorów z oceną nieco powyżej przeciętnej.

Zupełnym zawodem są natomiast dwaj, zdawałoby się – faworyci w tym peletonie, tj. „Red Faction 2" i „Postal 2". Miało być rewelacyjnie, powalająco i oniemiająco, a zostało tylko oniemiająco – ale w złym znaczeniu tego słowa. Swoją drogą, to naprawdę zastanawiające, jak wiele kontynuacji zalicza ostatnio wpadkę. Co leży u podstaw tego zjawiska i do czego nas doprowadzi – polecam Wam zastanowić się, a swoje spostrzeżenia zapisać i wysłać do nas, do „Hyde Parku".

Na koniec polecam Wam coś, czym jestem zainteresowany także osobiście. Mam na myśli pierwszą część megarozwiązania gry „Gothic 2" (wszystkie możliwe questy i drogi rozwoju bohatera). Co prawda, sam przeszedłem tę grę już dwa razy, ale z opisu widzę, że nie wszystko jeszcze odkryłem i sprawdziłem. Przy okazji, cieszę się, że gra ta najwyraźniej zdystansowała swoich tegorocznych rolplejowych konkurentów pod względem popularności. A cieszę się dlatego, że oznacza to, iż twórcy nie zakończą żywotu serii na części drugiej. Już teraz mówi się o dodatku oraz o części trzeciej, a ja z radością zacieram ręce, z góry zaklepując sobie w redakcji recenzję obydwu tytułów.

Miłej lektury.

Tegoroczne targi E3 były rekordowe pod każdym względem: wystawców, powierzchni czy liczby prezentowanych tytułów. A prezentowano gry, na których widok ślinka mogła pocieknąć, oj mogła. Co działo się na targach, na jakie tytuły warto czekać i jakie hostessy promowały w tym roku gry – wszystko to w relacji naszego wysłannika – Wojciecha Pazdura.

raport specjalny

Kup pan cegłę 6

wieści

Electronic Entertainment Expo 2003 8

przed premierą

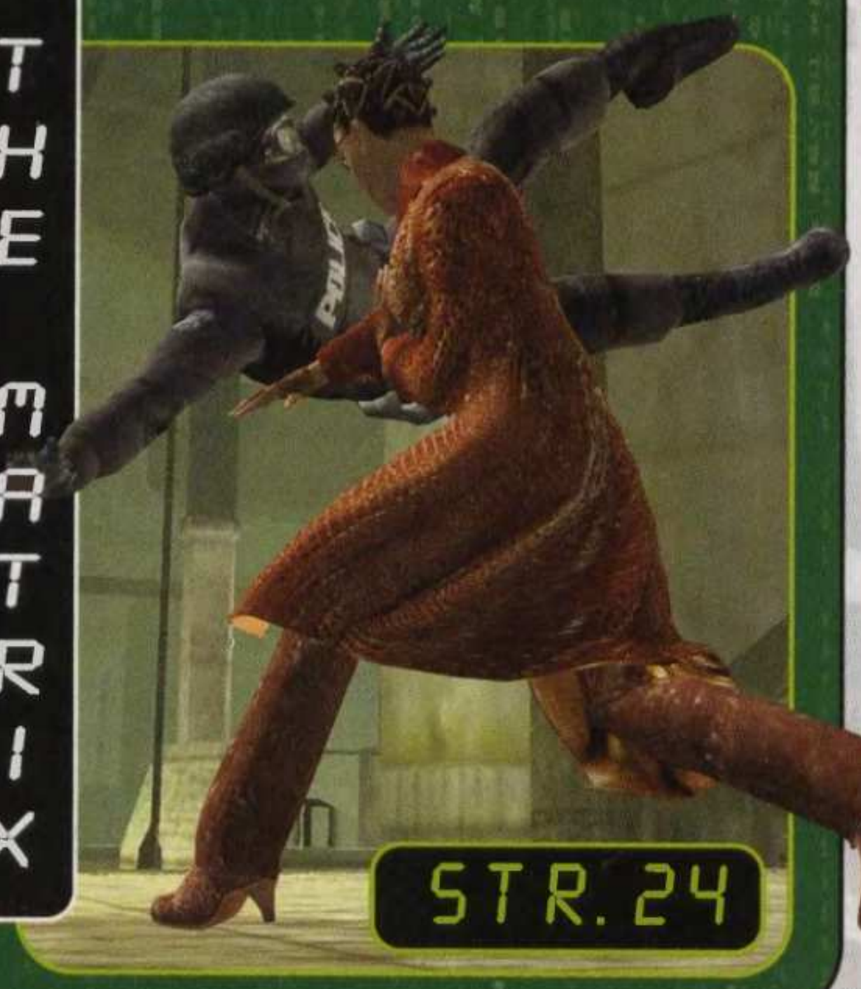
Blitzkrieg 22
Colin McRae Rally 3 18
Grand Theft Auto: Vice City 20

recenzje

Anno 1503: Nowy Świat 32
Casanova 50
Casino Tycoon 40
Championship Manager 4 52
Cycling Manager 2 44
Emergency 2:
The Ultimate Fight for Life 48
Enter the Matrix 24
Harbinger 51
Heroes of Might and Magic IV:
Winds of War 46

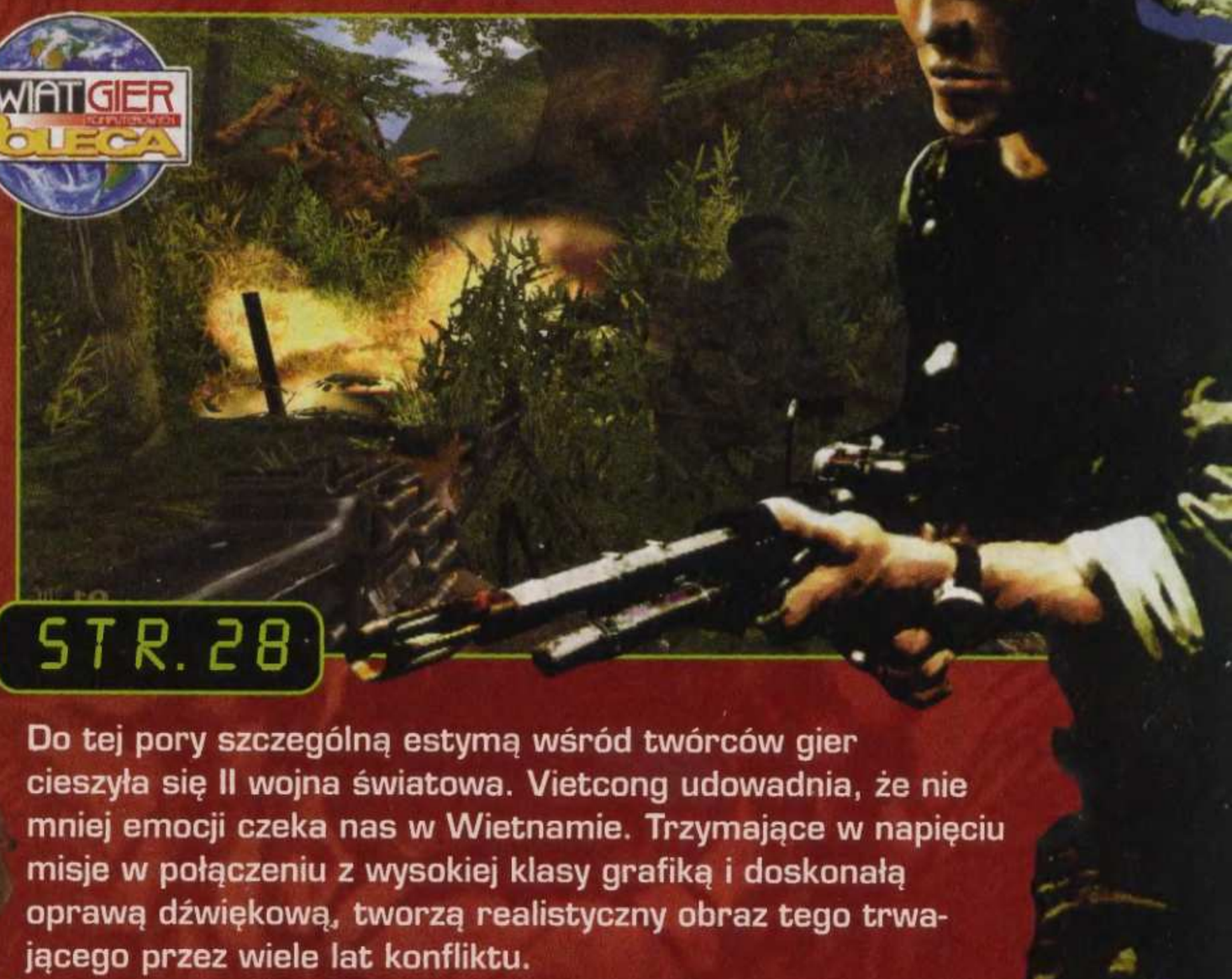
ENTER THE MATRIX

„Matrix: Reaktywacja“ był najbardziej oczekiwanym tytułem w historii kina, a udał się braciom Wachowskim bardzo, bardzo przeciętnie. Po grze „Enter the Matrix“ również spodziewaliśmy się wiele, a to tymczasem... Zresztą, przeczytajcie sami.



STR. 24

VIETCONG



STR. 28

Do tej pory szczególną estymą wśród twórców gier cieszyła się II wojna światowa. Vietcong udowadnia, że nie mniej emocji czeka nas w Wietnamie. Trzymające w napięciu misje w połączeniu z wysokiej klasy grafiką i doskonałą oprawą dźwiękową, tworzą realistyczny obraz tego trwającego przez wiele lat konfliktu.

Medieval: Total War
– Viking Invasion 42
NASCAR Racing 2003 Season.....43
Port Royale 32
Post Mortem 36
Postal 2 45
Red Faction 2.....38
Sudden Strike Forever 49
The Elder Scrolls:
Morrowind Tribunal 47
Vietcong 28

polskie premiery

Devastation 54
TOCA Race Driver 54
Tom Clancy's Splinter Cell 54

arena online

Anarchy Online
– Shadowlands 58
Day of Defeat.....66
Era multiklanów.....64
EVE: The Second Genesis 60
Prosto z sieci 59
Savage: The Battle for Newerth 61
Shadowbane 62
Wieści 56
Wywiad 57

rozwiązania

Gothic 2 – cz. 1 68

forum

Dania na gorąco.....76
Grao Story 85
Hyde Park 82
Listy.....80
Między nami, graczami 80
Świat według ManJAka 84
W internecie 85

kluby

Frakcja 3D 86
Kantyna 88
Tawerna.....90

system

AVACS FlashDisk.....95
Ciekawe witryny w internecie.....93
Creative SoundBlaster Audigy 2 94
Nowinki z rynku.....92
Piła poleca 96

roz(g)rywka

Ale heca 81
Fotogram 67, 84
The X Games 99

raport specjalny

baRTeS

KUP PAN CEGŁĘ

RZECZ O KOMPETENCJACH SPRZEDAWCÓW GIER

W tym miesiącu zapragnęliśmy sprawdzić, czy sprzedawcy w sklepach z grami komputerowymi są w stanie fachowo doradzić zakup osobie, która nic o tej branży nie wie. Zdobycie materiału o kompetencjach ekspedientów okazało się zadaniem trudnym, zarówno pod względem logistycznym, jak i aktorskim. Jeżdżenie po kilku miastach w Polsce, proszenie znajomych o pomoc w „tajnym zadaniu", a szczególnie udawanie, że autor artykułu nic nie wie o grach komputerowych, stanowiło nie lada wyzwanie. Za to wyniki miejscami bywały zabawne i zaskakujące, a wnioski dość optymistyczne.

Do premiery jeszcze trochę, a świeżutkie płyty już czekają na bazarze.

Po pierwsze: podejście

Podczas wykonywania misji specjalnej odwiedziłem wraz ze „wspólnikami" sklepy w Warszawie, Toruniu, Poznaniu, Bydgoszczy i Włocławku. Pierwsza rzecz, która natychmiast rzucała się w oczy, to bardzo miłe, kulturalne podejście do klienta. Nieważne, czy chęć pomocy wynika z wrodzonej, czy też może wyuczonej uprzejmości, w każdym razie wyraźnie czuje się już różnicę w mentalności sprzedawców w stosunku do tego, jak ta kwestia wyglądała jeszcze z 10-15 lat temu. Miły śmiech, cierpliwość w stosunku do nieobeznanego z tematem klienta to elementy, które wskazują, iż kupcy nareszcie rozumieją zasady rynku. Wyjątkiem od tej reguły była pewna pani w jednym ze starszych sklepów komputerowych we Włocławku, która siedząc niczym kwoka na grzędzie, nie raczyła podnieść się ze swojego krzesła-tronu, by choć łaskawie zapytać, cóż ja takiego u niej szukam i czemu stoję za ladą od 10 minut. Z drugiej strony, jej podejście ani trochę mnie nie zszokowało – pamiętam ją jeszcze moich z czasów Commodore 64, kiedy to siedząc w tym samym sklepie, na tym samym krześle, z tak samo znudzoną miną sprzedawała graczom kasety pełne pirackiego oprogramowania.

Po drugie: szczerość

Ze szczerością bywało bardzo różnie. Zasadniczo sprzedawcy niechętnie przyznają się do absolutnej nieznajomości tematu, poniekąd słusznie obawiając się, że przez to żaden potencjalny klient nie zechce nic u nich zakupić. Tyle, że potem mogą wyjść takie „kwiatki", jak w przypadku jednego obsługującego, który zgrywając się na wielkiego znawcę polecił mi *Baldur's Gate* jako grę zbliżona klimatem i gatunkiem do *Warcrafta 3*. Mając to na względzie, już chyba lepiej mieć do czynienia z takimi sprzedawcami, którzy spytają, czego sobie klient życzy, po czym słysząc bardziej szczegółowe dopytywania proszą kogoś bardziej kompetentnego. Ciężko też nie poczuć sympatii do sprzedawcy będącego wyraźnie nie w temacie, ale chętnego poświęcić nam sporo uwagi, choćby poprzez czytanie opisów na pudełkach i prowadzenie miłej rozmowy.

Po trzecie: fachowość

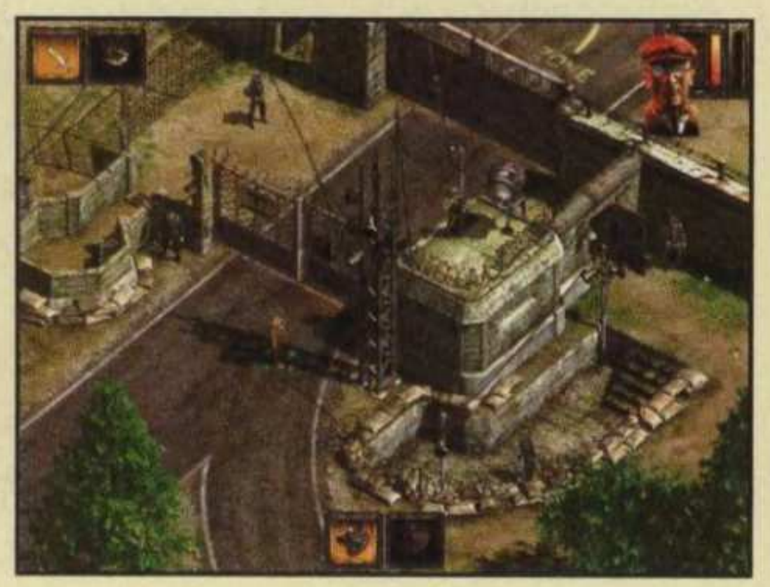
Tu już zdecydowanie wkraczamy na bardzo śliski grunt. Rozstrzał w tej materii jest ogromny: z jednej strony w kilku przypadkach trafili się prawdziwi gracze, przy których aż język świerzbił by zrzucić z siebie maskę pozornej ignorancji i wdać się w głębszą debatę. Trafiając do takiego człowieka, nawet najmniej obeznany z tematem klient zakupi odpowiednią grę, bez względu na to, czy to ma być symulator lotniczy, czy gra przygodowa dla przyjaciółki. Na drugim ekstremum mamy wspomnianego już pana, który bezradnie rozkłada ręce, ale przynamniej stara się pomóc, oraz „pudełkowców" polecających gry po uprzednim przeczytaniu opisu.

GALERIA ABSURDU

Poniższe sugestie złotymi zgłoskami powinny się zapisać w historii polskiego handlu detalicznego:

Mafia: The City of Lost Heaven – bezapelacyjny numer 1, gra na I komunię świętą.

Gothic 2 – polecany jako „strategia", choć po chwili – „wie pan, ale to w sumie przygodówka".


Commandos 2 – według jednego pana to znakomita, realistyczna strzelanka wojenna.

CYTAT MIESIĄCA

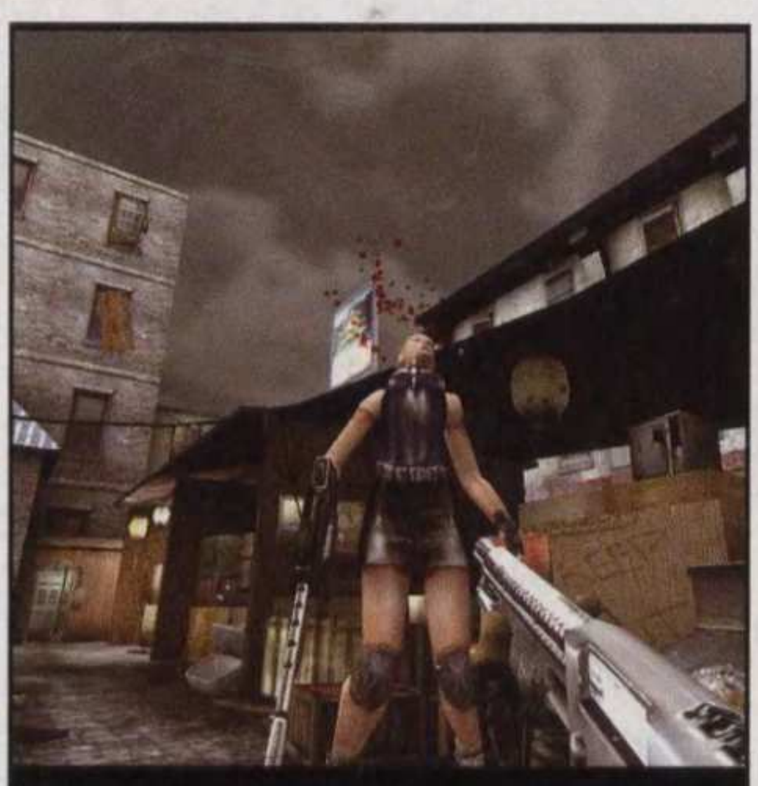
– Dlaczego u pana jest tak mało gier i to jeszcze większość dla dzieci?
– Bo wie pan, „dorosłe“ mi nie schodzą. Dzieciak to jeszcze przyjdzie i kupi oryginał, dorośli kombinują gry dla siebie z trochę innych źródeł. Rozumie pan, co mam na myśli?

Najgorszą kategorią są jednak pseudo-fachowcy, gdyż z takimi można głęboko wylądować w pokrzywach. Usłyszy taki hasło „strategia" i poleca *Gothic 2*, drugi na pytanie, czy są jakieś realistyczne strzelanki, wpatruje się obłędnym wzrokiem w półki, z których w oczy biją różne części *Rainbow Six* i poleca... *RtCW*. Z tego typu sprzedawcami najgorzej bywa, jak się trafi dociekliwy klient, co to chce wiedzieć, czemu warto kupić polecaną przez nich grę. Pomijając już fakt, że większość z gier jest po prostu „fajna" (pozdrowienia dla Torunia), to na przykład można się dowiedzieć o *Helikopterze w Ogniu*, że „wie pan, strzela się, zadania się wykonuje".

Należy zatem bardzo uważać i to nie tylko na to, by dziewięciolatkowi przez pierwszą komunią nie kupić Mafii. Sprzedawca zapędzony w kozi róg własnej niemożności wyjaśnienia zalet i wad danej gry, w akcie desperacji może wytoczyć działo ostateczne – NOWOŚCI. I jeszcze pół biedy, gdy jegomość jako nową strzelaninę poleci *Splinter Cella* (choć pewnie sYs|yavor miałby coś więcej na ten temat do powiedzenia). Tymczasem w trzech sklepach polecono mi *Devastation*. Ani słowa o miernocie tej gry, ani mru-mru o kłopotach z instalacją. Gdybym był Anglikiem, to rzekłbym w takiej chwili: „I felt devastated" („czułem się zdruzgotany").

Po czwarte: podziemie rządzi!

Swoją drogą, biorąc średnią dla danej „kategorii" sprzedawcy, to w kwestii obeznania z tematem najlepiej wypadli sprzedawcy kopii uszlachetnionych – czyli dresiarze z bazaru. Mało, że dokładnie wiedzą, w czym rzecz i potrafią doradzić, to jeszcze potrafią zaskoczyć hasłem: „Chcesz strzelankę? Mam już *Red Faction 2*, a tego nawet w zapowiedziach nie ma, he he...". Cóż, fachowość nie idzie tu niestety w parze z kulturą



Bardzo dobry FPS, nowość!

(co u trzech pasków normalne) i na hasło "bezkrwawa strzelanina", można usłyszeć odzew: "no to chyba tylko strzelanie z d...y". Nic dodać, nic ująć.

Po piąte: nieudane prowokacje

Mimo pewnych niedociągnięć, czasem nawet drastycznych (po nocach śni mi się gość polecający *Mafię* na I komunię), nasi rodzimi sprzedawcy wyszli moim zdaniem obronną ręką z próby, jakiej ich poddaliśmy. Nie udały mi się nawet ataki z flanki, małe prowokacje mające na celu sprawdzić, czy obsługujący mnie człowiek lubi „wciskać kit", czy też nie. I tak na przykład, zarówno przy pytaniu o *From Dusk Till Dawn*, jak i *Władcę Pierścieni* usłyszałem szczere słowa: „nie polecam, naprawdę są lepsze gry od tego". I tym optymistycznym akcentem wypada zakończyć moje zadanie. ❐

SPROSTOWANIE

Do poprzedniego raportu specjalnego wkradł się niezamierzony błąd. Otóż tekst podpisany: „Paweł Jagóra, City Interactive", w rzeczywistości był wypowiedzią Marcina Marzeckiego z CD Projektu. Zainteresowanych przepraszamy.

Warcraft 3 – „to też strategia, ale wie pan – turówka".

Snajper – gra zostaje nam polecona ze względu na bardzo dobrą grafikę.

NAJCZĘŚCIEJ POLECANE

Tutaj także nie było wątpliwości: *Medal of Honor: AA* bezapelacyjnie zajęła pierwsze miejsce wśród gier najczęściej polecanych. Wymieniano ją niemalże we wszystkich sklepach. Poniżej prezentujemy listę najpopularniejszych tytułów oraz kategorie, w jakich się one pojawiały (czasem kategorie bywają lekko nietrafione):

Medal of Honor: Allied Assault
w kategorii:
- symulacja wojenna
- niezbyt krwawa strzelanka
- gra na I komunię
- gra dla kumpla z wojska

Gothic 2
w kategorii:
- RPG dla dorosłej koleżanki
- gra na I komunię
- przygodowa

Syberia
w kategorii:
- dla 12-letniego bratanka
- na I komunię
- przygodówka
- gra „na myślenie"

Splinter Cell
w kategorii:
- dobra nowość
- niezbyt krwawa strzelanka
- na I komunię
- gra "na myślenie"

Baldur's Gate
w kategorii:
- na I komunię
- RPG dla dorosłej koleżanki
- klasyka
- strategia

Need for Speed: Hot Pursuit 2
w kategorii:
- na I komunię
- dla 12-letniego bratanka

ELECTRONIC ENTERTAINMEN

RAPORT SPECJALNY

Wojciech Pazdur

W tym roku targi Electronic Entertainment Expo pod względem skali imprezy nie odbiegały zbytnio do zeszłorocznych, natomiast jeśli chodzi o emocje im towarzyszące (zarówno po stronie wystawców, jak i zwiedzających), biły chyba wszelkie rekordy. W dniach 14-16 maja do Los Angeles Convention Center zawitało 62 tysiące gości z całego świata, aby obejrzeć najnowsze gry prezentowane przez ponad 400 wystawców. O tym, że impreza warta była odwiedzenia, świadczy choćby fakt, że 163 wystawców i 1350 gier miało na targach swój pierwszy publiczny pokaz.

Jak łatwo można się domyślić, większości zwiedzających nie interesowała jednak masa nikomu nie znanych wcześniej gier. Jak co roku najgorętsze dyskusje toczyły się wokół kilku najbardziej oczekiwanych tytułów, o których mniej lub bardziej oficjalne informacje krążyły po sieci o wiele wcześniej.

STARCIA GIGANTÓW

W strzelankach FPS doszło do konfrontacji: *Dooma 3* z *Half-Life'm 2* oraz *Halo* – w nowej wersji na PC. Oliwy do ognia dolewał *S.T.A.L.K.E.R* z mało znanej do tej pory grupy developerskiej GSC Game. Choć każda z tych gier prezentowała odmienne podejście do sposobu prowadzenia rozgrywki i miała inne tempo oraz nieco innych adresatów, bez porównań (a bywało, że nawet inwektyw pod adresem miłośników danej produkcji) obyć się nie mogło.

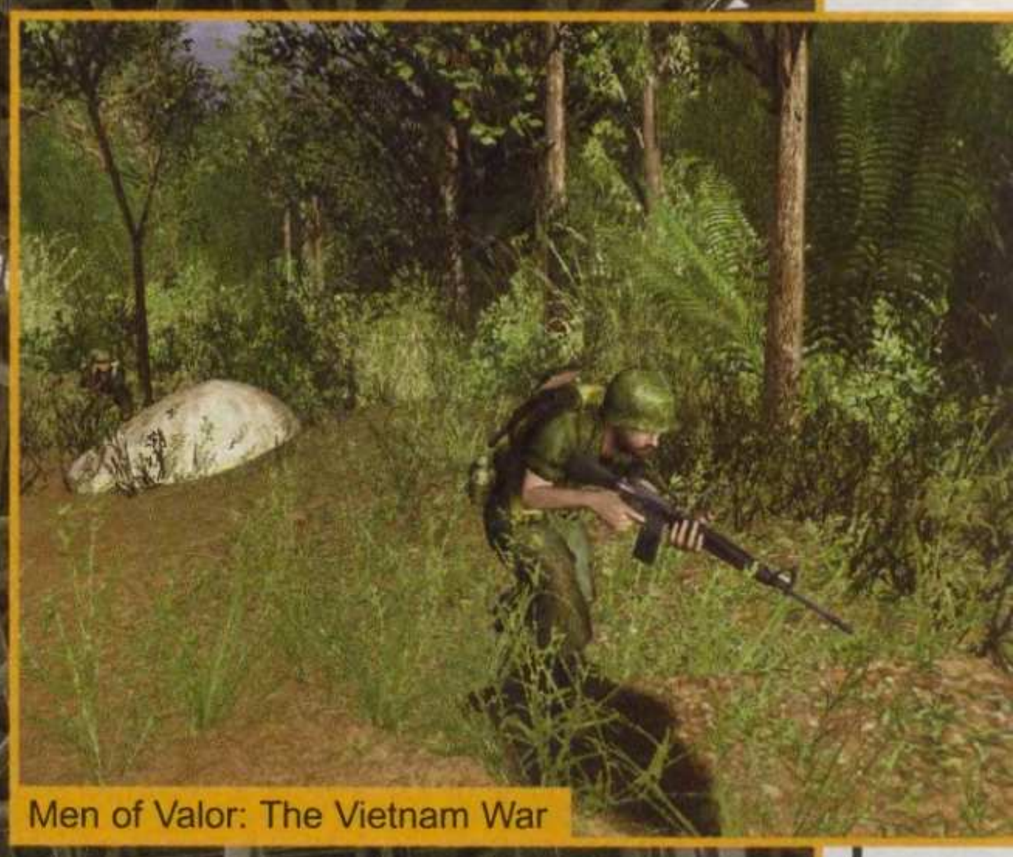
Na polu technologii graficznych, zgodnie z wypracowaną już tradycją, rywalizowały ze sobą ATI i nVidia. Zapewne nie przez przypadek stoiska tych firm zostały umieszczone w przeciwnych narożnikach największego z hal wystawowych (South Hall). Każda z nich starała się przyciągnąć i skusić do kupowania swoich produktów jak największą liczbę zwiedzających. Bronią w tej potyczce były konkursy z nagrodami (np. nVidia organizowała na zbudowanej wokół swojego stoiska sieci turnieje *Quake'a* i *Unreal Tournament*), płytki CD z różnego rodzaju elektronicznymi atrakcjami, koszulki i inne gadżety. Na stoisku nVidii można było obejrzeć premierowy pokaz nowej karty GeForce FX 5900, w której poprawiono pewne kłopoty z wydajnością, występujące we wcześniejszym modelu. Zarówno jedna, jak i druga firma, do promocji swoich produktów starała się wykorzystać najbardziej wyczekiwane tytuły gier. ATI reklamowała się do spółki z drugą częścią *Half-Life'a*, natomiast nVidia chwaliła się tym, że na jej karty zoptymalizowano takie tytuły, jak *Deus Ex: Invisible War* czy trzecią część *Thiefa*. Niezależnie od faktycznych możliwości porównania technologii obu firm, trzeba przyznać, że ich produkty są coraz lepsze, a konkurowanie tych potentatów wyjdzie graczom tylko na dobre.

PC ZOSTAJE W TYLE?

Inną ważną dla chyba każdego gracza konfrontacją było starcie gier na konsole z tymi wydawanymi na PC. To, że konsole stoją na mocnej pozycji, nie jest żadną nowością. Blisko 60% tytułów prezentowanych na targach to gry konsolowe, niecałe 30% przeznaczonych było na komputery PC, natomiast reszta przypadała na urządzenia przenośne oraz telefony komórkowe (obejmujące coraz większy segment rynku). Same proporcje ilościowe dla miłośników PC nie musiałyby jeszcze oznaczać powodu do zmartwień, jednak, jak głoszą zasłyszane tu i ówdzie plotki, produkcję dużej gry (czytaj: gry z dużym budżetem) coraz trudniej jest zrealizować na niezbyt pewny rynek komputerów osobistych. Tymczasem wydanie jej na jedną z popularnych konsol zapewnia godziwe zyski zarówno twórcom, jak i wydawcom. Oznacza to, że coraz częściej duże tytuły będą tworzone najpierw na konsole (patrz: *Halo* – póki co, jeden z wyjątków, ale tendencja ma się utrwalić), a dopiero potem na PC. Z jednej strony może to oznaczać nieco lepsze dopracowanie wersji PC, co można zauważyć na przykład porównując *Metal Gear: Solid 2*. Z drugiej strony, oczekiwanie posiadaczy komputerów osobistych na taką grę może spowodować, że po prostu przerzucą się na konsolę i przestanie im zależeć na wersji PC (a tym samym rynek PC znowu się skurczy).

EXPO 2003

Doom 3



Men of Valor: The Vietnam War

Na rynku konsolowym, bez większych zmian, trwa rozpoczęta jakiś czas temu wojna potentatów, czyli Xboxa Microsoftu i Playstation 2 Sony. Obie firmy obniżały niedawno ceny swoich produktów, a obiecywane są dalsze bonifikaty. Trwa też promocja technologii, pozwalających na korzystanie z Internetu i na rozgrywki sieciowe. Podobno wyraźną tendencję zniżkową odnotowuje Nintendo ze swoim Gamecube, co wcale nie cieszy, ponieważ na E3 prezentowano kilka całkiem ciekawych tytułów na tę platformę (między innymi kontynuację popularnej niegdyś na PC serii *Star Wars: Rogue Squadron*).

MANIA PRZENIKANIA

Dla postronnego obserwatora, tegoroczne targi były wyraźnym sygnałem tego, że wszelkie media elektroniczne coraz mocniej zacieśniają swe więzy, a granice pomiędzy poszczególnymi nośnikami cyfrowej rozrywki stają się coraz bardziej płynne. Wielką kampanię promocyjną prowadził amerykański kanał telewizyjny G4, reklamowany jako „pierwsza telewizja tworzona w całości przez graczy i dla graczy". Co prawda, w Polsce prędko tego typu inicjatywa się nie zrodzi, ale świadczy to o coraz większym zainteresowaniu grami wśród niemal już wszystkich grup społecznych (wg Interactive Digital Software Association, organizatora targów – około 145 milionów Amerykanów gra obecnie w gry na konsolach i PC). Dość niesamowite wrażenie robił reportaż z produkcji „Terminatora 3" (którego ma wydać ATARI), wyświetlany z logo telewizji dla graczy, w którym

premiera: 2004

VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES

ROLE-PLAYING

Firma Troika Games udanie zadebiutowała *Arcanum*, grą role-playing, która miała wszystko, o czym fan RPG mógłby marzyć. Teraz Troika pracuje nad grą zatytułowaną *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* będącą luźną kontynuacją *Vampire: The Masquerade – Redemption*. Napędzany enginem *Half-Life'a 2*, *Bloodlines* pokazywany był na stanowisku firmy Activsion, gdzie wzbudził spore zainteresowanie. Oprawa wizualna gry nie będzie jednak jej jedynym atutem. Troika zamierza trzymać się zasad „papierowej" gry RPG, na której oparty jest program.

Jego akcja toczyć ma się w Los Angeles, zamieszkiwanym przez różne klany wampirów. Gracz, kierując jednym z nich, będzie miał dostęp do szerokiego wachlarza broni (między innymi miecze i UZI) oraz mocy. Jedna z nich, „celerity", pozwala na przykład wykonywać niezwykle szybkie ruchy względem otaczającego świata – wygląda to na zmodyfikowaną wersję „bullet-time'u".

Poza doskonałą grafiką, engine *Half-Life 2* zapewnić ma grze również wysokiej klasy moduł SI – walka powinna być zatem bardzo emocjonująca. Bardzo rozbudowana ma być linia dialogowa – tak, by osoby unikające walki mogły przynajmniej przekonać napastników o zbyteczności stosowania przemocy.

OSIEM FAKTÓW ZWIĄZANYCH Z PRZEMYSŁEM GIER KOMPUTEROWYCH W USA (WG IDSA):

1. Około 60% Amerykanów w wieku powyżej 6 lat gra w gry komputerowe.
2. Średni wiek gracza to 28 lat.
3. Wśród graczy, około 43% to kobiety.
4. Większość osób gra z przyjaciółmi lub rodziną (jedna czwarta grywa z małżonkiem lub rodzicami).
5. W roku 2002 obroty rynku gier wzrosły o 8% – do 6,9 miliarda dolarów i w najbliższych miesiącach analitycy prognozują dalszy gwałtowny wzrost.
6. W roku 2002 sprzedano ponad 220 milionów gier, czyli prawie 2 gry na każde gospodarstwo w USA.
7. Ponad 90% gier kupują ludzie dorośli.
8. Ponad połowa graczy interesuje się grami komputerowymi dłużej niż 6 lat i przewiduje się, że w ciągu najbliższych 10 lat ich zainteresowanie grami nie będzie malało.

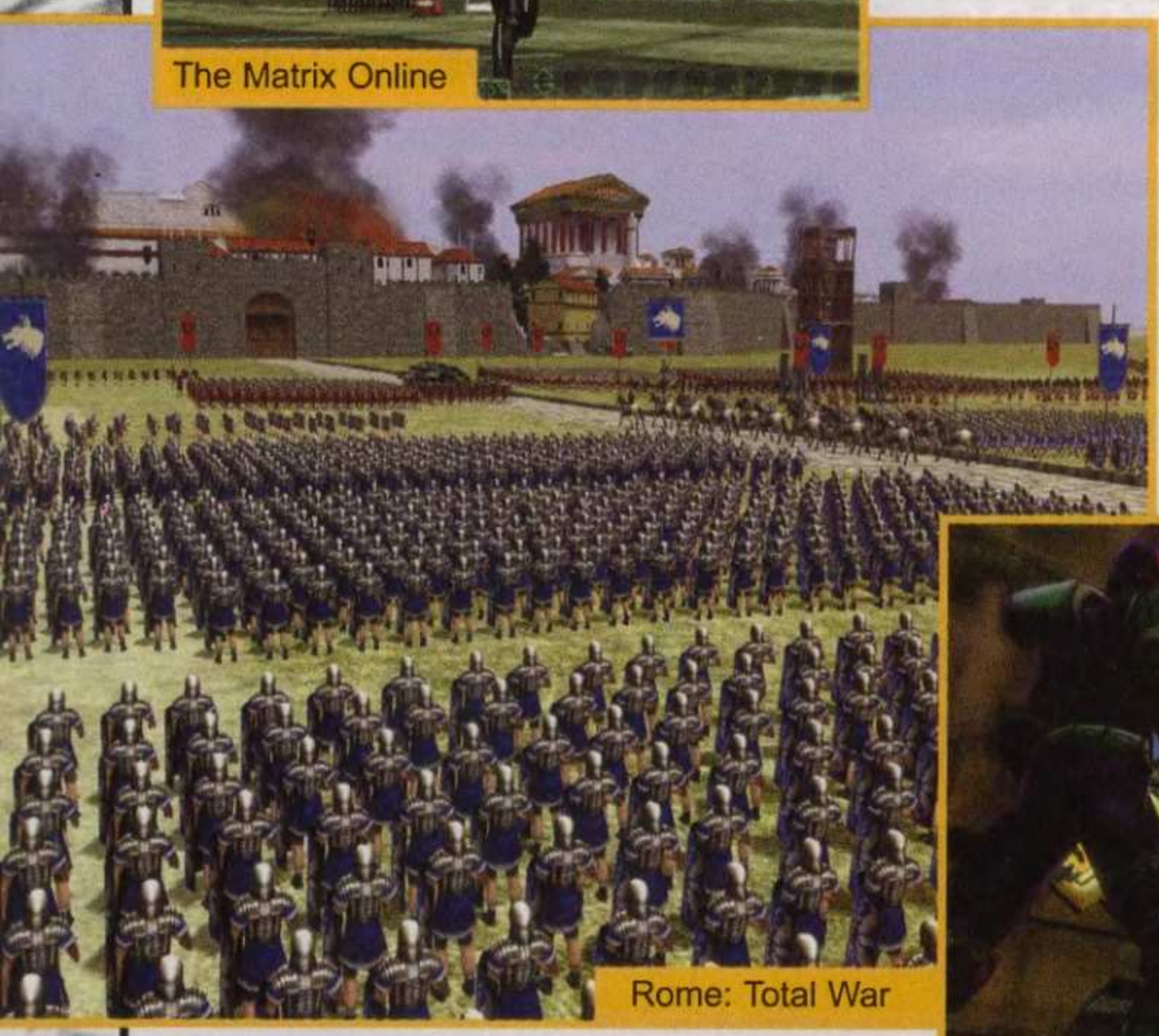
hollywoodzkie gwiazdy opowiadały o tym, jak udzielały głosu bohaterom gry. Świat gier komputerowych, filmu i telewizji zlał się w jedno, a nie był to jedyny przykład przenikania się tych źródeł rozrywki.

Nowy „Matrix" był dosłownie wszędzie – zarówno w halach targowych, jak i poza nimi. Premiera dzieła braci Wachowskich zbiegła się w czasie z targami (oczywiście, zupełnie przypadkowo), a równolegle z kinowym „Matrixem" pojawiła się gra akcji *Enter the Matrix*, do której scenariusz napisali twórcy filmu (244 strony tekstu opisującego historię toczącą się równolegle do akcji „Matrix: Reaktywacja"). Na stoisku Shiny Entertainment można było spotkać Jade Pinket-Smith, jedną z gwiazd filmu. Jakby tego nie było dość, Ubi-Soft zapowiadał swoją nową produkcję – *The Matrix Online* – zaliczającą się do gatunku MMORPG, w której ma mieć miejsce efektowna sieciowa walka, z interaktywnymi sekwencjami bullet-time włącznie.

The Matrix Online

NA CELOWNIKU

Dla wielu, o ile nie dla większości zwiedzających, gwoździem programu były pokazy najnowszych gier FPS. Firma Activision przyciągała na swoje stoisko pokazami filmu przedstawiającego nowości w *Doomie III*. Było na co popatrzeć. Autorzy gry postanowili udowodnić, że na ten tytuł warto czekać. Oprócz prezentowanych już rok temu niesamowitych możliwości technologicznych engine'u gry, można było obejrzeć wiele nowych potworów oraz przerywniki, które w trakcie zabawy nawet największego twardziela powinny przyprawić o drżenie rąk i podskakiwanie na krześle. Niestety, potwierdziły się informacje, że gra nie będzie miała opcji gry w sieci.



Rome: Total War

Judge Dredd: Dredd vs. Death

Rzesze widzów przyciągał pokaz niesamowitej grafiki oraz możliwość przetestowania niektórych fragmentów gry *S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost*, której wydawcą ma być THQ. Duże kontrowersje wzbudzały kwestie dotyczące grywalności (a właściwie jej braku), ponieważ testując demo, ciągle nie można było się przekonać, jak naprawdę będzie przebiegać rozgrywka na żywo.

Tłumy kłębiły się też wokół stoiska Microsoftu (a właściwie wokół jednego z pawilonów, ponieważ firma ta zajęła bodaj największą część powierzchni wystawowej w South Hall – spokojnie wystarczyło by tego na kilka basenów albo rozbudowane korty tenisowe). Tym, co najbardziej interesowało graczy w ofercie giganta z Redmond, była nowa edycja *Halo*, przeznaczona dla posiadaczy PC. Efektowny pokaz zachęcał nowymi mapami, broniami i pojazdami, a także możliwością rozgrywek sieciowych i precyzyjniejszym niż w wersji konsolowej sterowaniem oraz możliwością wyświetlania grafiki w wysokiej rozdzielczości.

Największym hitem dla wszystkich osób, z którymi miałem okazję rozmawiać na targach, był jednak *Half-Life 2*. Film prezentujący fragmenty gry oraz możliwości technologiczne jej silnika wbijał w fotel niemal tak samo mocno, jak zeszłoroczne pierwsze sceny z *Dooma III*. Aby dostać się na pokaz, trzeba było czekać wiele godzin w kolejce przed pawilonem Sierry, bądź udać się do hotelu poza centrum targowym, w którym w niewielkich grupach można było poczuć przedsmak tego, co ma nas czekać na przełomie września i października. Pikanterii całości dodawał fakt, że nie sposób było zdobyć jakichkolwiek informacji czy zobaczyć grę – bez dotarcia do zamkniętego pawilonu firmy. Żaden screenshot nie jest w stanie nawet w małym stopniu oddać tego, jaki

ICEWIND DALE

Wraz z dodatkami „Heart of Winter" i „Trials of Luremaster"

ZA 29.99!

Już w sprzedaży!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

2 płyty CD z grą

Płyta CD z dodatkami Heart of Winter i Trials of Luremaster

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Instrukcja do gry

DOBRA CENA • 29,99 ZŁOTYCH • DOBRA CENA

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA • PL • CD PROJEKT

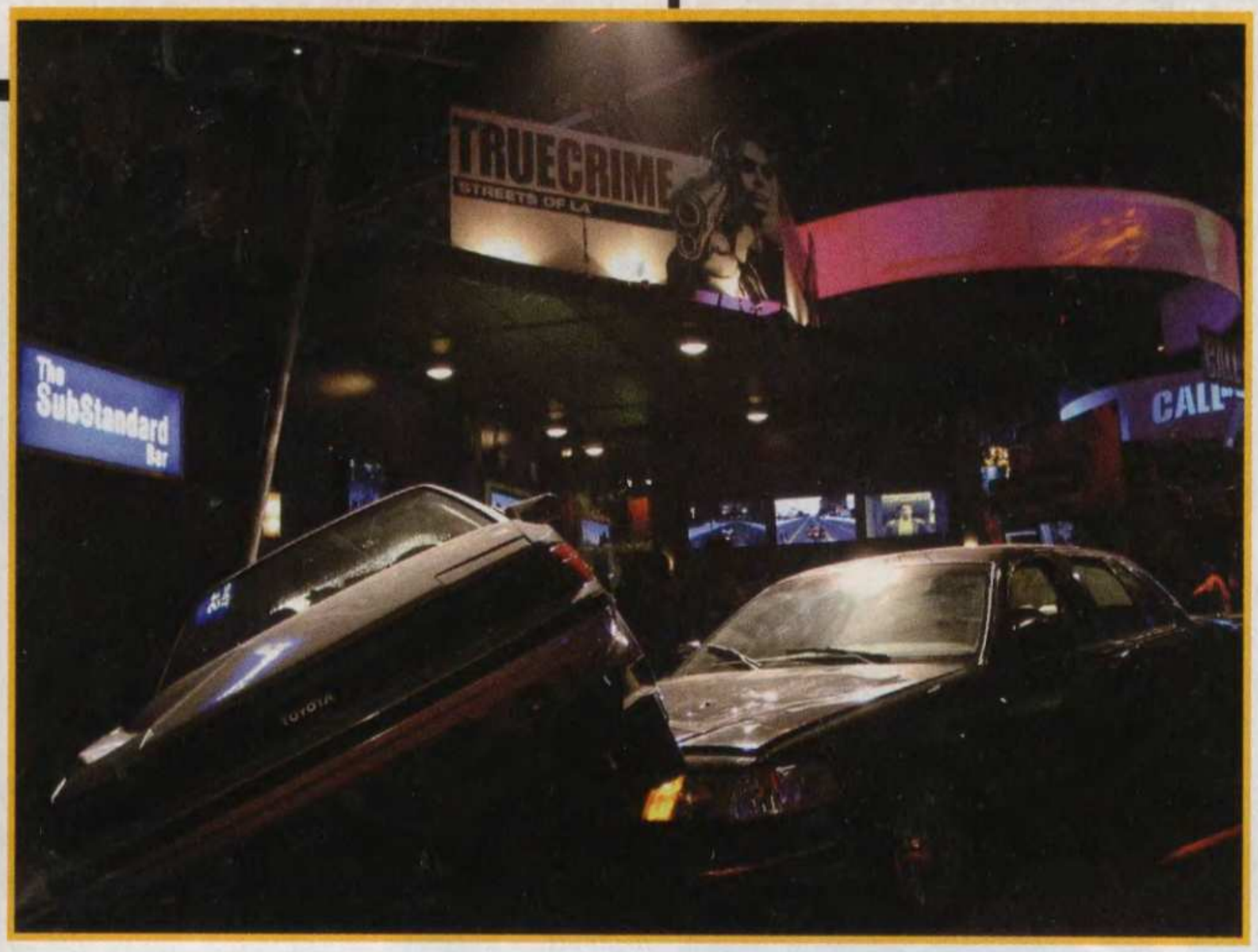
ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Nowa gra twórców niezapomnianych przebojów: „Baldur`s Gate", „Torment" i serii „Fallout". Wróć do Zapomnianych Krain (Forgotten Realms) i weź udział w niebezpiecznej wyprawie na mroźną północ do lodowych terenów Icewind Dale. „Icewind Dale" to niezwykła wyprawa do Zapomnianych Krain, świata, który już doskonale znasz z gry „Baldur`s Gate". Kup eXtra Grę i poprzyj naszą szaloną ideę wydawania oryginalnych gier w bardzo niskich cenach. Szukaj eXtra Gier w każdym kiosku!

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY NOWA EXTRA GRA PREMIERY Z GRĄ PRZYGODOWĄ CASANOVA!

JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU ZADZWOŃ (0-22) 519 69 19, LUB ODWIEDŹ STRONĘ WWW.WIRTUALNY.COM



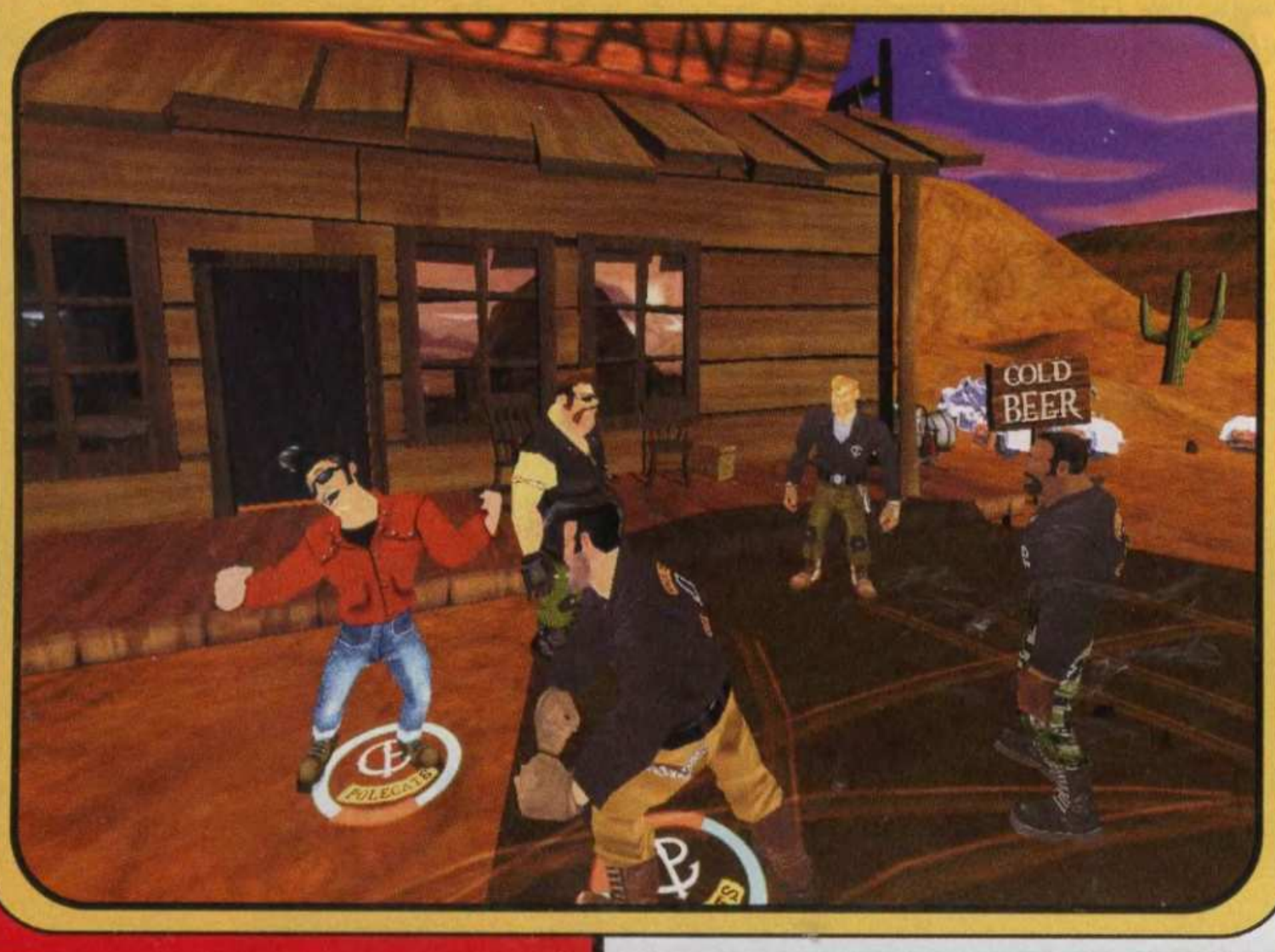
premiera: IV kwartał 2003

FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS

PRZYGODOWA

Wydawać by się mogło, że dawno już minęły czasy, gdy LucasArts prócz gier o Gwiezdnych Wojnach robił jeszcze przygodówki. Bynajmniej tak nie jest, LucasArts właśnie poszerzył swoją listę gier o nowe tytuły, wśród których jest między innymi *Full Throttle: Hell on Wheels*. Pierwsza część tej gry wydana została w 1995 roku, od razu stając się jedną z najważniejszych w swoim gatunku. Była to w głównej mierze zasługa bohatera gry, motocyklisty o imieniu Ben, którego błyskotliwe dialogi mogły ubawić każdego.

Ben powraca w *Full Throttle: Hell on Wheels,* by znów bawić nas swoimi celnymi uwagami. Tym razem, równie często użytek robić ma również ze swoich pięści. Walka, jak wieść niesie, będzie się odbywała w podobny sposób, jak w najnowszym dziele Lucas Arts – *Indiana Jones and the Emperor's Tomb*. Możemy spodziewać się zatem znakomitej gry.



ogrom pracy włożono w przygotowanie gry. Nieprawdopodobnie realistyczna grafika i animacja w połączeniu z niesamowitym scenariuszem i interakcją z otoczeniem na niespotykaną do tej pory skalę, stawia tę grę w ścisłej czołówce najbardziej wyczekiwanych tytułów najbliższych miesięcy.

Pisząc o grach FPS, nie można nie wspomnieć o polskim akcencie na targach E3. Doczekaliśmy się wreszcie dwóch produkcji, o których może być jeszcze dość głośno nie tylko wśród rodzimych graczy. Dreamcatcher prezentował *Painkillera*, dynamiczną strzelaninę osadzoną w klimatach horroru, która stanowiła chyba najmocniejszą pozycję wśród gier przedstawianych przez tego producenta. Na stanowisku firmy Techland można było z kolei przetestować tactical-shootera *Chrome*, w którym zastosowano wiele ciekawych rozwiązań, na przykład system implantów zwiększających możliwości gracza.

NA BACZNOŚĆ

Miłośnicy militariów na pewno nie wyjechali z targów rozczarowani. W tym roku mogliśmy zapoznać się z wieloma tytułami, które poświęcono tematyce wojennej. Niemal wszystkie głośne tytuły z tej grupy to FPS-y. Ponownie na rynku gier komputerowych swoją pozycję zaznaczyła amerykańska armia, będącą sponsorem *America's Army*, do której prezentowano szereg rozszerzeń w zakresie misji i ról, jakie można odegrać w tej produkcji. Pułkownik Casey Wardynski, szef projektu, twierdzi, że pozytywna reakcja społeczeństwa amerykańskiego na grę, mającą zachęcać do wstąpienia do armii, przerosła jego wcześniejsze oczekiwania. Czy oznacza to, że coraz więcej graczy daje się zwerbować po zagraniu w grę? Tego nie udało mi się dowiedzieć, ale sam tytuł faktycznie zyskuje coraz większą popularność. Pomagały temu jeszcze codzienne (na szczęście tylko inscenizowane) desanty komandosów, zjeżdżających na linach z helikopterów do centrum targowego, a także możliwość obejrzenia od środka wojskowego hummera czy wypróbowania przyrządów celowniczych w M-60.

O ile *America's Army* to produkt kierowany do cywilnych graczy, o tyle dla wojaków armia amerykańska postanowiła przygotować bardziej szkoleniowy produkt. Podobno żołnierze amerykańscy na tyle dużo wolnego czasu w koszarach spędzali na graniu na konsolach, że sztab postanowił ukierunkować ich pasję na rozwijanie umiejętności przydatnych także na polu walki. Firma Pandemic Studios stworzyła tactical-shootera *Full Spectrum Warrior*, w którym sposób prowadzenia rozgrywki oparty został na programie treningowym U.S. Army. Na targach prezentowano wersję dla X-Boxa, zapowiadana

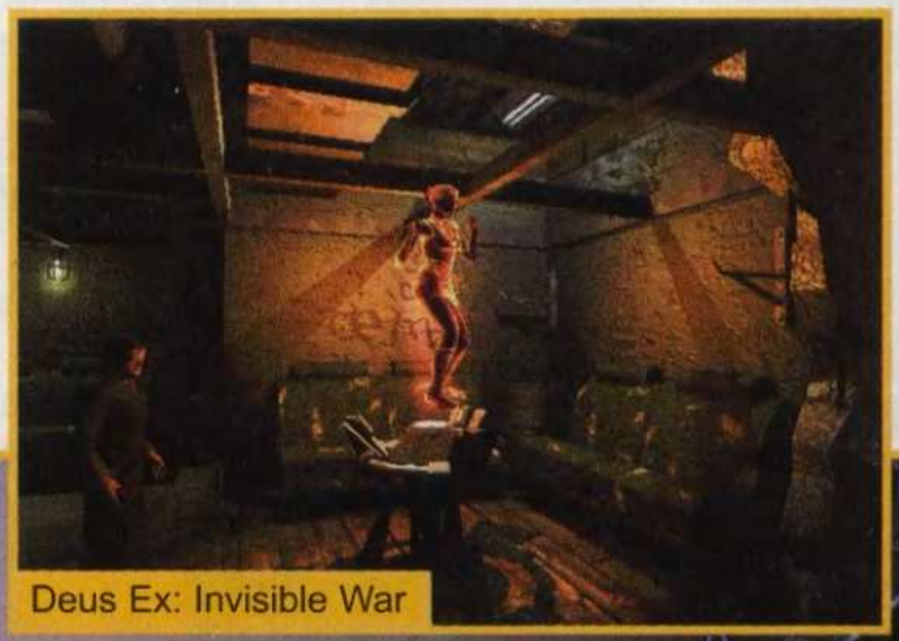
Full Spectrum Warrior

jest też wersja PC-towa. Na potrzeby szerokiego rynku graczy cywilnych uproszczono pewne rozwiązania dotyczące taktyki i sterowania. Zdaniem twórców, system AI w grze jest jednym z bardziej zaawansowanych i wiernie oddaje zachowanie się prawdziwych żołnierzy na polu walki.

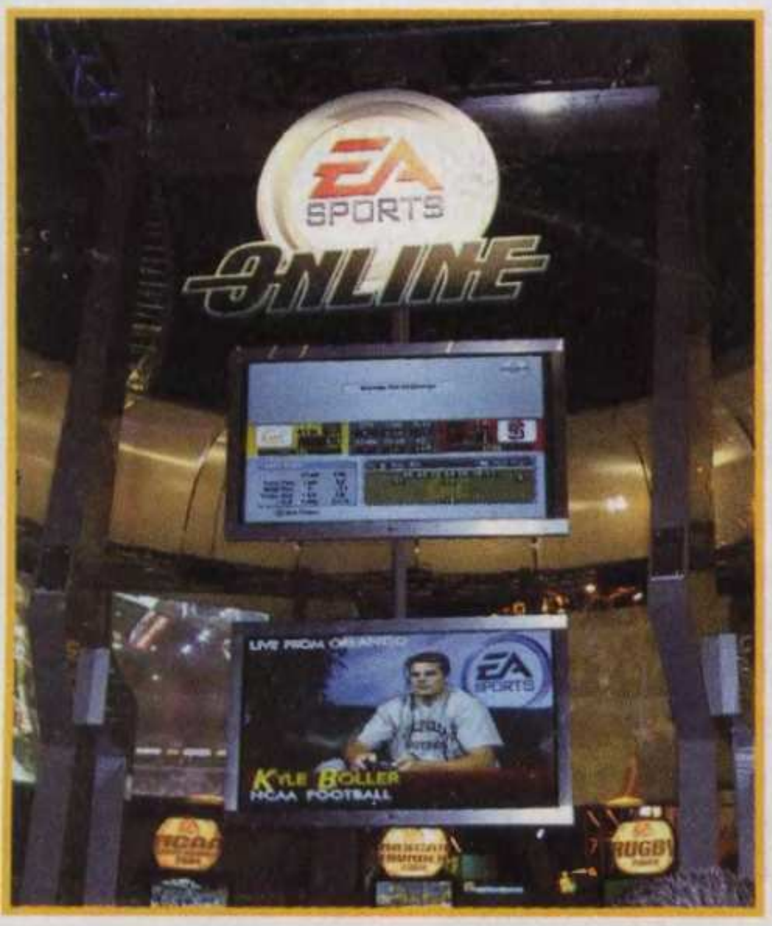
Jeśli komuś nie odpowiadało bycie szeregowcem, mógł od razu spróbować swoich sił jako członek elitarnej jednostki antyterrorystycznej na stoisku firmy Vivendi, prezentującej *Counter-Strike: Condition Zero*. Gra od samego początku wywołuje ogromne kontrowersje wśród maniakalnych miłośników pierwszej wersji sieciowego Counter-Strike'a. O ile zwykłym graczom podobała się poprawiona grafika w nowej single-playerowej wersji tej taktycznej strzelaniny, o tyle rasowi counter-strike'owcy wiedzą nadal, co dla nich najlepsze i przez pewien czas okupowali stanowiska Vivendi, grając w starego sieciowego *Counter-Strike'a* i lekceważąc sobie logo *Condition Zero* umieszczone nad każdym z nich.

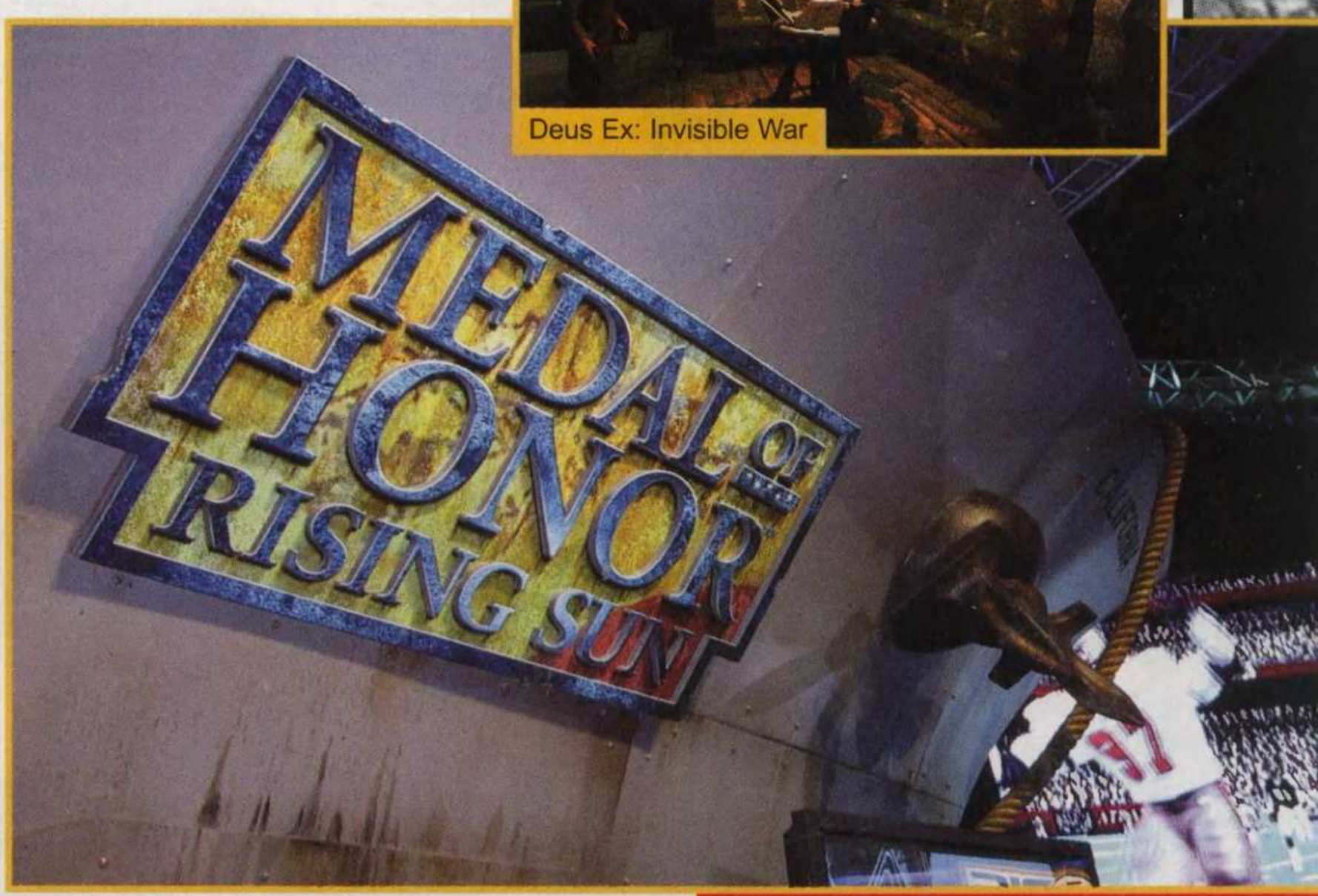
Oprócz współczesnych potyczek, znów można było zakosztować smaku bitewnego pyłu na polach II Wojny Światowej i Wietnamu. Codemasters prezentowało *Battlefield Command*, ciekawie zapowiadającego się RTS-a, osadzonego w realiach drugiej wojny światowej, którego autorem jest rosyjska grupa 1C, znana między innymi z serii symulatorów *IL-2 Sturmovik*. Część twórców słynnego *Medal of Honor* wzięła się za tworzenie *Call of Duty*, kolejnej strzelaniny FPS z akcją toczącą się w latach 1939-45, czego rezultaty (dość obiecujące) można było oglądać na stoisku Vivendi. Na stoisku Eidosa można było z kolei przyjrzeć się efektom pracy ekipy tworzącej *Commandos 3: Destination Berlin*. W nowej odsłonie *Commandosów* będziemy mogli między innymi wygodniej sterować widokiem kamery, autorzy obiecują też ułatwić nieco życie tym graczom, dla których poziom trudności we wcześniejszych częściach był zbyt wygórowany. Umożliwiona zostanie też podobno rozgrywka w sieci.

Wśród stoisk Electronic Arts (jednego z największych wystawców na targach, który prezentował między innymi *The Sims 2* oraz *The Lord of the Rings: The Return of the King*), można było zapoznać się z *Men of Valor*, nową produkcją twórców *Medal of Honor*, tym razem przenoszącą gracza w głąb wietnamskiej dżungli.



Deus Ex: Invisible War





Thief 3

Cofając się jeszcze dalej w czasie (do czasów tak dawnych, że nie pamiętają ich nawet najstarsi górale), można będzie sprawdzić się jako dowódca oddziałów orków czy krasnoludów podczas wojny o Pierścień. Vivendi prezentował strategię *War of the Ring*, pierwszego RTS-a na PC osadzonego w realiach trylogii Tolkiena.

BANDYCI SĄ WŚRÓD NAS

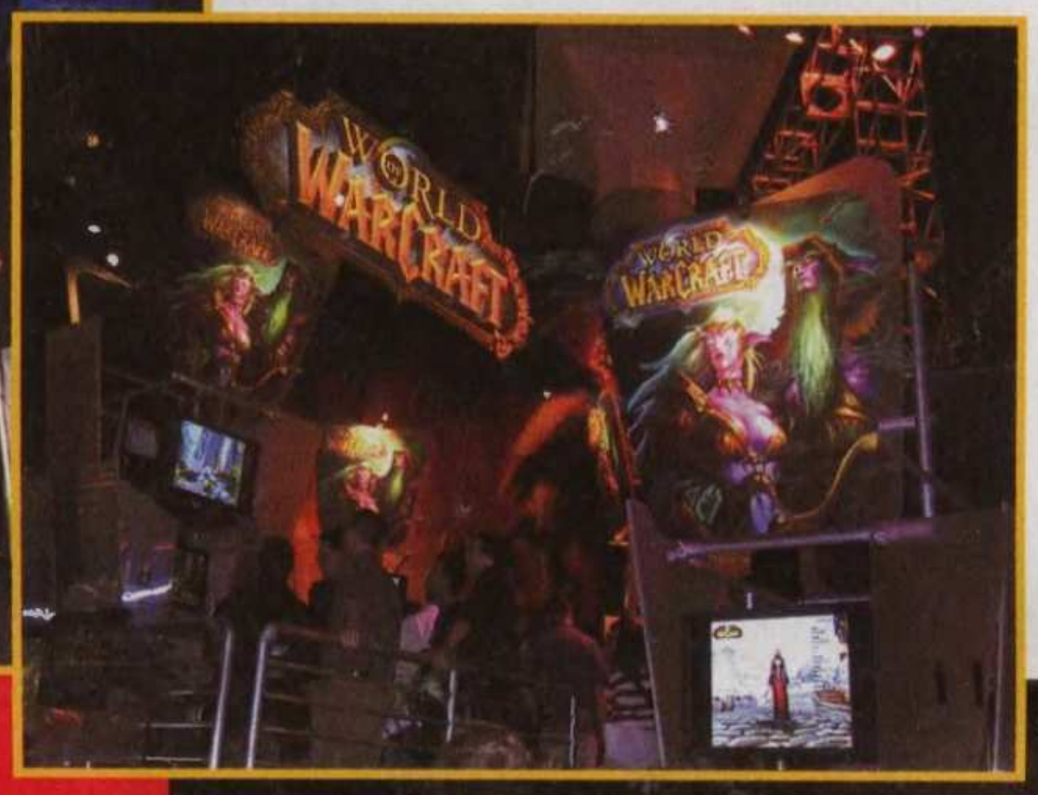
Miłośnicy ulicznej rywalizacji na noże, pięści, broń palną i samochody, też nie będą mogli narzekać, gdy producenci wydadzą już zapowiadane na E3 tytuły. Miłośnicy *Maxa Payne* z niecierpliwością dopytują o nowinki w nadchodzącym sequelu gry, podczas gdy Activision zapowiada *True Crime: Streets of L.A.*, grę nie ukrywającą nawiązań do wcześniejszych hitów gatunku. Główny bohater walczy z bandziorami równie dzielnie jak Max Payne, ale jego metody

równie często przypominają to, co oglądaliśmy w *GTA 3*. Gdy dodamy do tego efekciarskie pojedynki ulicznego kung-fu, zapowiada się całkiem ciekawy tytuł, niestety, na razie tylko dla posiadaczy konsol (ale trzeba pamiętać, że *GTA* też było najpierw na konsole).

ŁATWO NIE BĘDZIE

Spore dyskusje toczyły się wokół *Deus Ex: Invisible War*, prezentowanego na stoisku Eidosa. Akcja gry toczy się 20 lat po wydarzeniach z pierwszej części, która zyskała sobie swego czasu rzesze zagorzałych zwolenników, ze względu między innymi na rozbudowany system rozwijania postaci i niecodzienne możliwości rozwiązywania problemów stających przed graczem. Druga odsłona zapowiada się bardzo ciekawie, jednak wielu zwiedzających zarzuca jej to, że jest nieco zbyt skomplikowana i granie w nią wymaga stałego rozwiązywania tylu problemów, że rozgrywka znacząco traci na tempie i grywalności.

Eidos jednak najwyraźniej nie stawia na graczy, którzy lubią iść na łatwiznę, gdyż w swojej ofercie umieszcza kolejną pozycję, wymagającą nie tylko zręczności, ale i myślenia. Nowy *Thief* zaskoczy nie tylko niesamowicie klimatyczną grafiką, ale i ciekawymi nowinkami, jeśli chodzi o opcje gry.



premiera: 2004

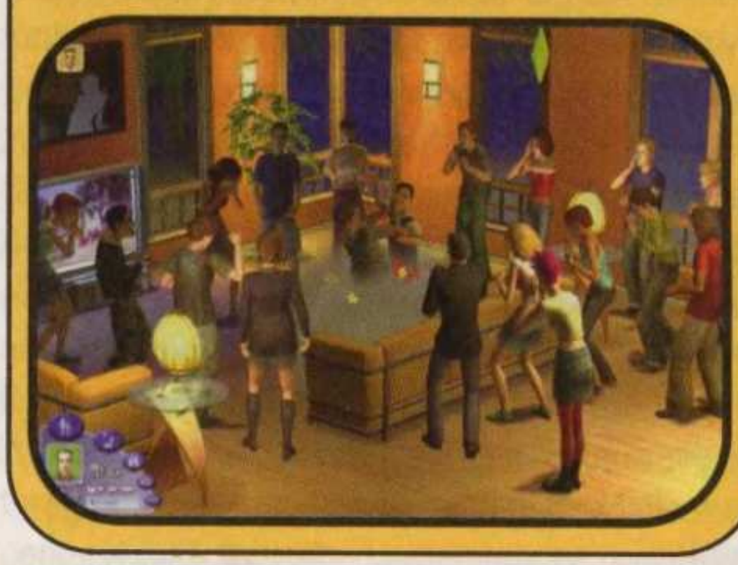
THE SIMS 2

SYMULACYJNA

Ponieważ nikt tak naprawdę nie wie, gdzie tkwi tajemnica sukcesu *The Sims*, próby powtórzenia tego wyczynu mogą być bardzo trudne. Firma Maxis już się o tym przekonała, odnotowując stosunkowo niewielkie zainteresowanie jej online'ową wersją *The Sims*. Jeśli zatem gra po sieci nie interesuje fanów Simsów, to co? Wiadomo, grafika 3D...

The Sims 2, które pokazywane było przez Electronic Arts, to przede wszystkim doskonała, realistyczna grafika, która już teraz może się podobać. Malutkie ludziki poruszają się jak... no, jak ludzie, widać nawet mimikę twarzy. Ich wygląd zmienia się w miarę jak dorastają, a potem starzeją się. To kolejna nowość – życie każdego sima podzielone jest na sześć etapów: noworodek, niemowlę, dziecko, nastolatek, dorosły i starzec. Dobra wiadomość dla osób pielęgnujących myśl o wiecznej młodości jest taka, że opcję starzenia się można wyłączyć. Inną ciekawostką jest dziedziczenie cech rodziców (dokładniej mówiąc, chodzi o ich wygląd i umiejętności) przez dzieci.

To tylko część nowości, aczkolwiek w ogólnym rozrachunku *The Sims 2* nie będzie wprowadzać rewolucyjnych zmian rozgrywki. Nadal będzie można budować dom, kupować do niego różne sprzęty, spotykać się ze znajomymi i po prostu dobrze się bawić.



PODSUMOWANIE

Patrząc na to, co działo się na targach jeszcze na gorąco (bo siedząc w press-roomie na koniec ostatniego dnia imprezy), ale równocześnie z perspektywy tych kilku dni – można powiedzieć, że rewolucji nie było, za to ewolucja stale nabiera tempa. Rynek gier komputerowych rozwija się coraz dynamiczniej, coraz mniej ludzi postrzega gry jako mało znaczącą rozrywkę dla pasjonatów. Angażuje się coraz większe pieniądze, coraz silniejszy jest też związek z innymi branżami rozrywki. Dla nas, graczy, oznacza to jedno: przypuszczalnie będzie coraz lepiej. I z tego możemy się cieszyć, czekając niecierpliwie aż to, co prezentowano na targach E3, ukaże się w sklepach. ❐

Największa hurtownia oprogramowania. Zaopatrujemy cafejki internetowe, ksiegranie,gralnie, sklepy komputerowe. Warunki współpracy na www.play.com.pl

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania.

Doręczenie przez Pocztę - 10 zł (Termin dostarczenia 3-6 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 20zł
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu !
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakture VAT - tylko telefonicznie

POLSKA WERSJA

PROMOCJE

1 RAYMAN 2 GRATIS*
2 TENNIS MASTER SERIES (PL) GRATIS*
3 PLAKAT GRATIS* RÓŻNE RODZAJE
4 POKROWIEC NA 24CD GRATIS *

Wybierz jedną z promocji 1,2 lub 3 i podaj nam swój wybór. Dotyczy każdego zamówienia !

*REGULAMIN PROMOCJI-PRZECZYTAJ!
Promocja nr 1-3 dotyczy każdego zamówienia. Wybierz jedną z dwóch gier gratis lub plakat i podaj nam swój wybór przy zamówieniu. Jeśli nie wskażesz nam wybranej promocji, zostanie przypisana Ci losowo. Promocja nr 4 dotyczy zamówień powyżej 20zł -wybierz pokrowiec na 24CD lub darmową przesyłkę. Gry z promocji 1 i 2 mogą być pełnymi wersjami gazetowymi.
*-do wyczerpania zapasów, potem inna promocja.

ZAMÓWIENIA

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

ZAMÓWIENIA : TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
INFORMACJA : TEL. 0 (prefix) 22 832 54 32
(! INFORMACJA O ZAMÓWIENIACH I REKLAMACJE !)
SMS +48 604 100 500
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT : TEL 0 (prefix) 22 832 54 31
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP : WARSZAWA 01-652 ul.Potocka 14 paw.3

NOWOŚĆ - zamów SMS-em wyślij sms pod nr +48 604 100 500 podając swoje dane i zamawianą grę. Jeśli nie będziemy mogli zrealizować zamówienia - odpiszemy SMSa.

Cycling Manager 2

Gra pozwala Ci na przejęcie kontroli nad 60 profesjonalnymi zespołami w najważniejszych wyścigach międzynarodowych. Jako manager, musisz wykazać się taktyką, aby osiągnąć jak najlepszy wynik dla twojej grupy kolarzy.

Mocne strony gry to:
180 odcinków tras (27 000 km) w grafice 3D
60 profesjonalnych kolarskich zespołów
Tryb Kariery: kolarze nabierają doświadczenia z wyścigu na wyścig
Szczegółowy model zarządzania finansami: managerowie muszą negocjować kontrakty z kolarzami i sponsorami.

~~49zł~~ 45zł

PL POLSKA WERSJA

2CD

eJAY DANCE 3.0

eJay - wiodący program muzycznegy. Dzięki Ejay możemy komponować nowe utwory albo przy pomocy licznych dodatków edytować już gotowe pliki.
Program w polskiej wersji językowej, pozwala mixować muzykę jak i robić animacje do stworzonych utworów. Zawiers 5000 plików muzycznych.

19zł PL

w tej samej cenie dostępne również ET NIEMIECKI i ET FRANCUSKI

PROJEKTANT WNĘTRZ 3D

Zaprojektuj swój pokój kuchnie łazienkę lub całe mieszkanie i wydrukuj. Trójwymiarowy widok kamery z wewnątrz pomieszczenia lub widok kamery znad pomieszczenia .

19zł

SAMOCHODOWY ATLAS EUROPY 2003

19zł PL

w tej samej cenie dostępny również SAMOCHODOWY ATLAS POLSKI 2003

KURS PRAWO JAZDY 2003

19zł PL

Testy, sytuacje drogowe, znaki, kodeks

WIZYTÓWKA 2003

Program do tworzenia wizytówek. Korzystaj z licznych szablonów aby w ciągu kilku minut zaprojektować własne efektowne wizytówki. Wiele zdjęć i innych ułatwiających tworzenie opcji. Pełna polska wersja językowa.

19zł PL

SEARCH&RESCUE VIETNAM MED-EVAC

Twój cel to akcje ratownicze kierowane z pokładu śmigłowca UH1 HUEY. Zalety gry: 100 wciągających misji 10 wysokiej jakości terenów gry Łatwe i intuicyjne prowadzenie Kierowanie załogą Dzięki pokładowe pozwala na obronę Realistyczna grafika 3D Klimatyczna muzyka

19zł

SPIDI

Gra platformowa dla dzieci. 4 pełne kolorów poziomy.

10zł PL

PINGWINEK KELWIN

Gra z grafiką 3D dla dzieci. 5 poziomów w zimowej krainie.

19zł PL

KURKA W KOSMOSIE 3D

Wielka strzelanka powraca - teraz w super grafice 3D i całkowicie po polsku. Wsiadaj do swojego statku kosmicznego i wyruszaj na wielkie polowanie. Uważaj te kurki są niebezpieczne! Kurki opanowały kosmos.

19zł PL

SUPERCROSS KINGS

Wyścigi motocrossowe w 3D.

19zł

MONSTER TRUCK RUMBLE

Wyścigi słynnych amerykańskich wehikułów z wielkimi kołami.

10zł

SEARCH&RESCUE 4+3 GRATIS (BOX)

29zł

SEARCH&RESCUE 4 COASTAL HEROES

SEARCH&RESCUE 4 to kolejna część kultowej symulacji helikoptera. Twoim zadaniem jest pilotaż jednego z trzech ratunkowych helikopterów.

Przed Tobą wielkiej wagi akcje ratunkowe. Od szukania zaginionego dziecka do ratowania ludzi z katastrofy lotniczej. Zajmiesz się również wybuchami cystern i tonącymi tankowcami.

Nowa czwarta cześć wprowadza nas do zupełnie nowego świata trójwymiarowego, gdzie wszystko jest dopracowane od pięknych terenów po helikoptery i załogę.

Do zalet gry należą: 3 różne helikoptery ponad 100 różnorakich misji

19zł

WYBRANE TYTUŁY Z OFERTY

3D GAME MAKER (PL)	27 zł	CLOSE COMBAT 5	32 zł	F-22 LIGHTING 3	27 zł	INDUSTRY GIANT 2 (PL)	45 zł
AGE OF WONDERS 2 (PL)	62 zł	COLIN M.R.3 (PL) 10.06.03	85 zł	FALLOUT 2 (PL)	19 zł	KOZACY SZTUKA WOJNY (PL)	67 zł
AIRLINE TYCOON EVO. (PL)	67 zł	COLIN McRAE RALLY (PL)	19 zł	FALLOUT TACTICS 6CD (PL)	54 zł	KRASNALE 2 (PL)	10 zł
ALICE	44 zł	COLIN McRAE RALLY 2 (PL)	45 zł	FIFA 2000	36 zł	KRÓLIK BYSTRZAK (PL)	54 zł
ALIEN NATIONS 2+1(PL)	45 zł	COMBAT FLIGHT SIMULATOR	32 zł	FIFA 2003	118 zł	KURKA WIELKANOCNA (PL)	19 zł
ALIEN VS PREDATOR 2	84 zł	COMMANCHE 4	54 zł	FIM SPEEDWAY G.PRIX(PL)	67 zł	KURKA WODNA 2 (PL)	19 zł
ANNO 1503 (PL)	129 zł	COMMANDOS 2	67 zł	FLIGHT UNLIMITED 2	27 zł	LARRY 7 (PL)	19 zł
ANNO 1602 (PL)	36 zł	C&C GENERALS (PL)	129 zł	FORD WYŚCIGI	10 zł	LEGION (PL)	45 zł
ATLANTIS 1 (PL)	27 zł	CRIMSON SKIES	32 zł	GŁUPKI Z KOSMOSU (PL)	27 zł	LIATH (PL) 2CD	19 zł
CHAMPIONSHIP MANAGER 4	118zł	CUE CLUB (PL)	19 zł	GOTHIC (PL)	55 zł	LONGEST JOURNEY (PL)	27 zł
ATLANTIS 2 (PL)	19 zł	CULTURES 2 (PL)	19 zł	GOTHIC 2 (PL)	85 zł	MAFIA (PL)	84 zł
BALDURS GATE 1 (PL)	24 zł	CYCLING MANAGER 2 (PL)	45 zł	GTA 3	84 zł	MASTER OF ORION 3 (PL)	110 zł
BALDURS GATE SAGA(PL)	85 zł	DELTA F. BLACK HAWK	85 zł	GTA VICE CITY 5.2003 (PL)	110 zł	MEDAL OF HONOR	109 zł
BATTLEFIELD 1942	109 zł	DELTA FORCE 2	27 zł	HALF LIFE+COUNTERSTR	44 zł	MEDAL OF HONOR SPEAR	74 zł
BATTLEFIELD ROAD TO ROME	74 zł	DELTA FORCE LAND WARRIOR	36 zł	HARRY POT.KOMNATA(PL)	79 zł	MEDIEVAL TOTAL WAR	144 zł
BEACH LIFE (PL)	67 zł	DELTA FORCE HELIKOPTER W OGNIU	85zł	HEGEMONIA (PL)	62 zł	MIGHT&MAGIC 8 (PL)	19 zł
BRYDŻ 3000 (PL)	67 zł	DESTROYER COMMAND (PL)	84 zł	HEROES 4 GATH.ST. (PL)	54 zł	HEROES 4 WINDS OF WAR	54zł
CAPITALISM 2 (PL)	45 zł	DISCIPLES 2 (PL)	45 zł	HEROES 4-WIND OF W. (PL)	54 zł	MITDOWN MADNESS	32 zł
CASINO MASTER 5.0	10 zł	DISNEY TOY STORY	22 zł	HEROES M&M 3 SHAD	19 zł	MORROWIND	85 zł
CELTIC KINGS (PL)	85 zł	DISNEY'S HERCULES	22 zł	HEROES M&M 3(PL)+AR	19 zł	MORTAL COMBAT 4	27 zł
CESARZ (PL)	109 zł	DUKE NUKEM MANH.	36 zł	GOTHIC 2	85zł	MORTYR (PL)	19 zł
CHAMPIO. MAN. 3+LIGA PL	27 zł	EMERGENCY (PL)	19 zł	HEROES M&M 4 (PL) +MISJE	85 zł	MOTOCROSS MADNESS 2	32 zł
CHAMPIONS. MANAGER 4	118 zł	EMERGENCY 2 (PL)	54 zł	HICHCOCK (PL)	19 zł	NEED F.S. HOT PURSUIT 2	79 zł
CHESSMASTER 9000	110 zł	E-RACER (PL)	19 zł	HOMEWORLD (PL)	44 zł	NEED FOR SPEED 4	36 zł
CIVILIZACJA 3 (PL)	85 zł	ELDER S.C.III TRIBUNAL(PL)	54 zł	HOTEL GIANT (PL)	27 zł	NEOCRON	85 zł
		EUROFIGHTER TYPHOON	19 zł	HUGO TROPIKALNA (PL)	53 zł	NEVERWINTER NIGHTS (PL)	109 zł
		EUROPA U. II WOJNA Ś.(PL)	85 zł	HUGO TROPIKALNA 2(PL)	67 zł	NHL 2003	109 zł
		EUROPA UNIV. 2+1(PL)	54 zł	ICE WIND DALE 1 (PL)	27 zł	OFFROAD (PL)	19 zł
		EXCESSIVE SPEED (PL)	10 zł	ICE WIND DALE 2 (PL)	85 zł	OPER. FLASHPOINT+MISJE	67 zł
				ICE WIND DALE SAGA (PL)	110 zł	OPER.FLAS.RESISTANCE (PL)	53 zł

ELDER SCROLLS III TRIBUNAL 54zł

POSTAL PLUS	10 zł	SIMCITY 4 (PL)	129 zł
PRETORIANS (PL)	118 zł	SIMS DELUXE (SIMS+SWIA.)	109 zł
PRO RALLY 2001(PL)	19 zł	SIMS RANDKA (PL)	67 zł
PROJECT IGI 2 (PL)	85 zł	SIMS SUPERSTAR 6-2003	67 zł
RAILROAD TYCOON 2 (PL)	31 zł	SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE (PL)	53 zł
RAINBOWSIX 3 REVEN SH	110 zł	SIMS WAKACJE (PL)	67 zł
RALLY CHAMP. EXTREME (PL)	19 zł	SIMS ZWIERZAKI (PL)	67 zł
RALLY CHAMPIONSHIP (PL)	19 zł	SKOKI 2003	19 zł
RALLY TROPHY (PL)	45 zł	SNAJPER (PL)	54 zł
RANDEVOUS Z NIEZNA. (PL)	27 zł	SPIDI (PL)	10 zł
RAYMAN M (PL)	27 zł	SPLINTER CELL (PL)	110 zł
RED FACTION	27 zł	STARWARS JEDI KNIGHT 2	144 zł
ROBIN HOOD (PL)	27 zł	SYBERIA (PL)	68 zł
SEA DOGS (PL)	45 zł	SZACHY 2001 (PL)	44 zł
SEARCH&RESCUE 3	19 zł	SZYMEK CZARODZIEJ (PL)	67 zł
SEARCH&RESCUE 4	19 zł	TAXI DRIVER (PL)	27 zł
SETTLERS 3 GOLD (PL)	54 zł	TEST DRIVE 6 (PL)	19 zł
SETTLERS 4 + 2xMISJE (PL)	85 zł	THIEF 2	27 zł
SHIZM (PL) DVD LUB CD	44 zł	TOCA 2 (PL)	19 zł
SILENT HILL 2	136 zł	TOCA RACE DRIVER	85 zł
SIM CITY 3000 (PL)	36 zł	TOON CAR	19 zł

WARCRAFT III FROZEN EARTH PREMIERA 6.2003 67zł

TRAFFIC GIANT GOLD (PL)	19 zł		
TRAINZ (PL)	45 zł		
VIETNAM MED. EVAC	19 zł		
WARCRAFT 2 (PL)	27 zł		
WARCRAFT 3 (PL)	85 zł		
WARCRAFT 3 FROZ.E.(PL)	67 zł		
WARLORDS BATTL.2 (PL)	45 zł		
WARRIOR KINGS (PL)	45 zł		

POWYŻEJ PRZEDSTAWIONY CENNIK TO TYLKO CZĘŚĆ OFERTY PLAY. PEŁNA OFERTA NA WWW.PLAY.COM.PL OFERTA AKTUALNA NA DZIEŃ 15.05.2003

TOP 10

Dziesięć najczęściej zamawianych produktów w PLAY.com.pl 10kwiecień-10maj 2003

1. GOTHIC 2 PL 85zł
2. SEARCH&RESCUE 4 19zł
3. SIMS SUPERSTAR 67zł
4. CYCLING MANAGER 2 45zł
5. COLIN MCRAE 3 PL 85zł
6. EJAY 3 DANCE PL 19zł
7. CHAMPIONSHIP MANAGER 4 118zł
8. PROJEKTANT WNĘTRZ 3D 19zł
9. SEARCH&RESCUE VIETNAM 19zł
10. KURKA W KOSMOSIE 3D 19zł

1 GOTHIC 2 PL 85zł

WWW.PLAY.COM.PL

TEL. (22) 832 54 30

SMS + 48 604 100 500

BUSTEM TETRISY

HELIKOPTER STRZELANINA ŚMIGŁOWCOWA

BEACH SOCCER GRA W PIŁKĘ PLAŻOWA

MOTOCROSS STUNT RACER JAZDA NA MOTORZE

TOYLAND RACER WYŚCIGI DLA DZIECI

SPEED THIEF WYŚCIGI SAMOCHODOWE

SKATEBOARDING JAZDA NA DESKOROLCE

MEGA PINBALL FLIPERY

SZUKAJ W HIPERMARKETACH

SIECI : HYPERNOVA MAKRO REAL LECLERC

POWYŻSZE GRY - TYLKO W HIPERMARKETACH W CENIE OD 4,99ZŁ

OD 4,99 ZŁ

WSZYSTKO O FROZEN THRONE

„Nad Frozen Throne pracuje ten sam zespół, który stworzył Warcrafta 3“

Bill Roper, wiceprezydent Blizzard North, rozmawia z baRTeSem na temat Frozen Throne – dodatku do Warcrafta 3

ŚGK: Witam! Miło znowu z Tobą rozmawiać. Jednak być może nie wszyscy czytelnicy naszego pisma znają Twoją osobę. Czy mógłbyś się im przedstawić i powiedzieć, jaka jest Twoja pozycja w Blizzardzie?

Bill Roper: Jestem wiceprezydentem Blizzard North. A jeśli chodzi o nasze aktualne projekty, czyli *World of Warcraft* oraz *Frozen Throne*, to pracuję w zespole zwanym „Strike Team“. To grupa nadzorująca projekt, dostarczająca informacji zwrotnych od naszych odbiorców, sugerująca kierunki, w których projekty te powinny iść. Pomagamy teamowi produkującemu grę podejmować co trudniejsze decyzje.

A czy w samym procesie produkcji także uczestniczysz?

Nie, jako Strike Team nie zajmujemy się kodowaniem, operujemy na „wyższym poziomie abstrakcji“, konstruujemy ogólne strategie rozwoju.

Czy nad pakietem *Frozen Throne* pracuje dokładnie ten sam team, który zajmował się *Warcraftem 3*?

Tak, to dokładnie ten sam team. Przesunęliśmy do tego cały zespół, co nas bardzo cieszy. Ci ludzie mają doświadczenie, pomysły, są perfekcyjnie wdrożeni w prace, potrafią urzeczywistnić mnóstwo pomysłów, wprowadzić nowe elementy w bardzo krótkim czasie. To jest właśnie największa zaleta tego projektu – ludzie pracujący nad nim mają olbrzymią wiedzę na temat produktu.

To ilu ludzi zaangażowanych jest w ten projekt?

Zespół składa się z 30-35 ludzi, ale jest jeszcze oddzielna grupa zajęta przerywnikami filmowymi oraz ścieżką dźwiękową. Zatem łącznie grupa ta równa się liczbą teamowi pracującemu nad *Warcraftem 3*.

Przejdźmy zatem do spraw związanych z *Frozen Throne*. W jaki sposób fabuła rozszerzenia łączy się z podstawową wersją *Warcrafta 3*?

Fabuła rozpoczyna się tuż po zakończeniu podstawki. Arthas oraz jeszcze jeden (niezbyt miły) jegomość toczą ze sobą pojedynek, którego celem jest zdobycie artefaktu zwanego Frozen Throne. Legenda mówi, że ten artefakt daje właścicielowi tak wielką siłę, iż może on przejąć kontrolę nad całym królestwem Azeroth. Rasa ludzi będzie próbowała powstrzymać zapędy obu panów, chciwych władzy. Tak więc jedna kampania to pojedynek dwóch „złych chłopców“. Jest jeszcze druga kampania, która dotyczy Orków. Ich historia nie do końca bezpośrednio łączy się z ogólna fabułą...

Właśnie o to miałem za chwilę spytać. Dlaczego nie ma ona powiązań z główną fabułą?

Wiesz, przede wszystkim dlatego, że posiada własną (śmiech)... Orki mają po prostu swoje własne zmartwienia i kłopoty. Przy tak dużej krainie jak Azeroth, niczym dziwnym nie powinno się wydawać to, iż dzieje się tu mnóstwo różnych rzeczy. Orki to rasa najbardziej, że się tak wyrażę, pokrzywdzona – nie ma swojego królestwa, nie ma dokąd wracać i musi radzić sobie jakoś w świecie ludzi. Chcieliśmy im zatem zrekompensować owe niedogodności i poświęcić im oddzielną historię, mówiącą o walce Orków o należne im miejsce w Azeroth.

Rozumiem. Ile zatem łącznie będzie misji w trybie pojedynczym?

Mniej więcej tyle, ile w *Warcrafcie 3*...

Ponad trzydzieści?!

Tak. W kwestii liczby misji możemy spodziewać się zbliżonej ilości w stosunku do podstawki, a może nawet odrobinę więcej.

Koncentrujemy się na dwóch głównych bohaterach oraz na rasie Orków. Czy jednak wszystkie pozostałe rasy wezmą udział w rozgrywce?

Tak, zarówno Nocne Elfy, Ludzie, Orki jak i Nieumarli uczestniczą we *Frozen Throne*.

Jakie są, Twoim zdaniem, najciekawsze (lub najgroźniejsze) nowe umiejętności i zaklęcia obecne w grze, ile nowych postaci ujrzymy w dodatku?

Naszym celem priorytetowym jest różnorodność oraz elastyczność rozgrywki. Każda ze stron otrzymuje po jednym herosie oraz po dwie nowe jednostki. Zupełnie nowym elementem są tutaj bohaterowie neutralni. Jeśli więc na mapie znajduje się specjalny budynek zwany kantyną, to gracz może do niej wstąpić i nająć neutralnego herosa. Postacie te mogą wypełnić nowe sloty w drużynie, a sloty powstają wraz ze zwiększeniem się rozmiaru Twojej domeny.

Czym owi herosi się wyróżniają?

Cóż, jak to z herosami bywa – każdy jest zasadniczo inny niż wszyscy pozostali. Moim zdaniem największym plusem wprowadzenia tych bohaterów jest ich dostępność dla wszystkich ras. Zwiększa to możliwości manewru. Zauważ, że do tej pory, grając na przykład przeciw Orkom, znałeś wszystkie typy bohaterów obecne w tej rasie i mogłeś przewidzieć ich taktykę. Bohaterowie neutralni nadają rozgrywce nowy wymiar. Poprzez zwiększenie liczby kombinacji, utrudniają opracowanie uniwersalnej strategii przeciwko danej rasie.

Czy to prawda, że w pakiecie *Frozen Throne* będziemy mogli tworzyć nasze własne przedmioty?

Nie do końca. Otóż pojawi się nowy budynek, coś na kształt sklepu kupieckiego, który będzie można zbudować na swoim terytorium. Kiedy go już postawisz, to zdobywasz niniejszym możliwość zakupu różnego ekwipunku dla swoich herosów. Niektóre sprzęty zarezerwowane są tylko dla wybranej rasy. Reasumując: sam nie tworzysz tych przedmiotów, ale masz do nich dość szeroki dostęp.

Aby zdobyć te przedmioty, wystarczy mieć pieniądze, czy musisz dokonywać jakichś heroicznych czynów?

Pierwszym warunkiem jest posiadanie sklepu – podstawowe przedmioty kosztują po prostu określoną sumę pieniędzy. Jednak w celu zwiększenia „oferty" sklepowej musisz podnieść poziom rozwoju całej swej osady (np. większy Town Hall).

Przejdźmy do spraw estetycznych. To, co zaimponowało graczom w *Warcrafcie 3* to scenka filmowa wprowadzająca do gry. Jak to się dzieje, że wasi graficy potrafią wyczarować takie cuda i czy *Frozen Throne* też posiada takie intro?

Nad scenami do *Frozen Throne* pracują ci sami ludzie, więc myślę, że nie powinieneś się rozczarować. Podczas produkcji przerywników, wiele elementów łączy się, aby dać ostateczny efekt, na przykład dobrze napisany scenariusz – pracuje nad nim sztab ludzi, swoje dorzucają twórcy postaci, dźwiękowcy, no i rzecz jasna spece filmowi. Dopiero to wszystko wzięte razem zapewnia nie tylko dobrą jakość techniczną przerywników, ale także ich odpowiednie dopasowanie do fabuły gry.

Poświęćmy jednak jeszcze parę chwil nowym elementom w grze. Które zaklęcie, umiejętność bądź jednostka spośród wprowadzonych przez *Frozen Throne*, najbardziej Ci odpowiada?

Hmm... niełatwo wskazać tylko na jeden element – wiele nowinek i mnie osobiście wielce przypadło do gustu. Moim zdaniem, najistotniejszym aspektem naszego dodatku jest łatanie niewielkich dziur w strategiach danej rasy. Ja osobiście bardzo lubię Orki – w podstawce bardzo mocno odczułem brak szerszej dostępności do umiejętności leczenia. Musieliśmy na nią czekać, aż rozwój technologiczny tej rasy dojdzie do bardzo wysokiego poziomu. Tymczasem nowa jednostka heroiczna wśród Orków, czyli Shadow Hunter, tę umiejętność posiada. To tylko jeden z przykładów na to, iż wiele uwagi poświęciliśmy na uzupełnienie pewnych braków w strukturze rozgrywki. Dzięki temu, rasy wydają się kompletne, taktyk jest więcej, a gracz musi się wykazać większą elastycznością.

Jak wam idzie testowanie gry? Czy beta-testy posuwają się zgodnie z planem?

Testy beta poszły nam fantastycznie, otrzymaliśmy ogromną porcję informacji zwrotnych od naszych testerów. Prace, rzecz jasna, nie ustają i aż do momentu premiery zapewne coś tam trzeba będzie delikatnie korygować, aby nadać grze ów ostateczny szlif.

No to kiedy premiera i czy znów ruszycie w wielu krajach jednocześnie?

Daty dokładnej nie ma, na pewno premiera nastąpi latem i rzeczywiście, tak jak z *Warcraftem 3*, postaramy się umieścić naszą grę na półkach sklepów w wielu krajach jednocześnie.

Frozen Throne to pierwsze rozszerzenie do Warcrafta 3. Czy planujecie kontynuować ten temat?

Nasze podejście sprowadza się do maksymy: „wszystko w swoim czasie, po kolei". Z reguły zajmujemy się tylko jednym projektem w danym momencie. Na przykład prace nad *Frozen Throne* nie ruszyły do momentu, aż *Warcraft 3* został ukończony. Uważamy, że nie ma sensu bawić się w rozszerzenia, jeśli nie widzi się na nie zapotrzebowania i jeśli one nie wnoszą czegoś naprawdę istotnego do rozgrywki. Tak więc pracujemy nad pierwszym dodatkiem, ale nie ograniczamy się do niego.

Czy ludzie w Blizzard są zadowoleni z przyjęcia *Warcrafta 3* przez rynek oraz z liczby sprzedanych kopii?

Oj tak! Rynek przyjął tę grę naprawdę fantastycznie, reakcje ludzi na nasze dzieło są zdecydowanie pozytywne. Mile schlebia nam także i to, że *Warcaft 3* pojawił się na ostatnich zawodach WCG w Korei. Jednoznacznie wskazuje to na fakt, iż *Warcraft 3* został zaakceptowany i doceniony przez profesjonalnych graczy.

Czyli możemy spokojnie założyć, że pojawi się *Warcraft 4* (no i może *Starcraft 2*)?

Jak już mówiłem wcześniej, zajmujemy się z reguły w danym momencie tylko jednym projektem. Ale niewykluczone, iż kiedyś się one pojawią...

Ciąg dalszy – multiplayer oraz World of Warcraft – w Arenie Online

TEST WERSJI BETA

COLIN MCRAE RALLY 3

Piotr Bilski

SZYBKI JAK BŁYSKAWICA

data wydania: czerwiec 2003
http://www.codemasters.com

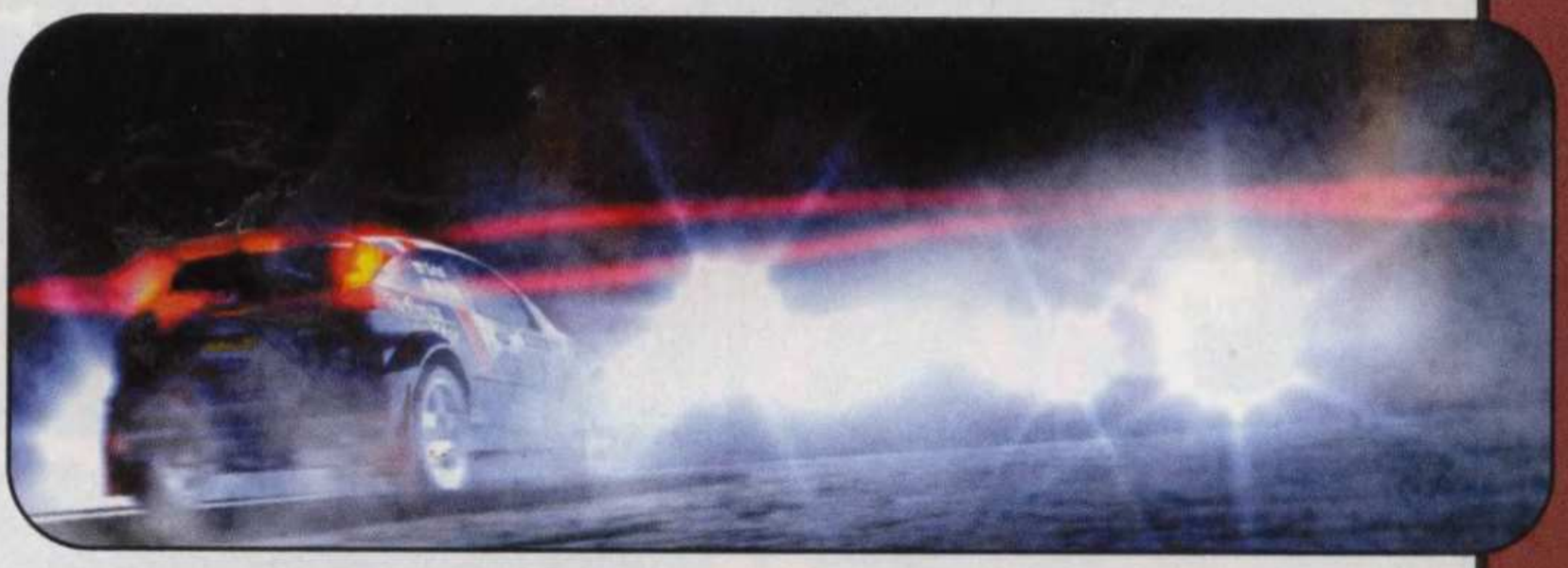
Trzecia część znanego i uznanego cyklu produkowanego przez **Codemasters** jest najbardziej oczekiwanym tytułem dla wszystkich miłośników wyścigów rajdowych. Już poprzednie odsłony tej niezwykłej serii udowodniły, że zarówno w świecie komputerów PC, jak i konsol mieszczą się w ścisłej czołówce, obok takich dzieł jak ***Toca*** czy ***WRC***. Do wydania programu został jeszcze nieco ponad miesiąc, a już teraz miałem możność zapoznać się z jego zaawansowaną (w 80 procentach, jeśli wierzyć autorom) wersją beta.

Na początku należy jasno powiedzieć, iż jakość oprawy audiowizualnej oraz grywalność oferowana przez poprzednie części niezbyt daleka była od ideału. Cóż zatem pozostało do poprawiania? Okazuje się, że wcale nie tak mało, choć istotnie – zmiany dotyczą nie tyle rdzenia programu, co raczej szczegółów, zwiększających jednakowoż przyjemność jazdy samochodem sportowym.

Jak przystało na wersję beta, nie jest ona jeszcze doskonała, wykazując momentami pewne irytujące braki i mankamenty. Przede wszystkim, miłośnik długich i złożonych zawodów będzie zawiedziony skąpą liczbą tras oraz pojazdów, jakimi można je pokonywać. Pod tym względem, program jest ledwie zwiastunem wrażeń, jakie czekają komputerowych kierowców po ukazaniu się pełnej wersji. Mamy zatem tylko cztery z siedmiu zapowiedzianych samochodów oraz osiem pierwszych odcinków specjalnych tras z całego świata. Maszyny to Ford Focus RS WRC 02, oficjalny pojazd Colina McRae, Mitsubishi Lancer Evo VII, Citroen XSara Kit CAR oraz Subaru Impreza Wrx (445). Tymi właśnie samochodami pokonać można krótkie fragmenty torów w Hiszpanii, Grecji, Wielkiej Brytanii, Stanach Zjednoczonych, Japonii, Szwecji, Australii i Finlandii. Bardziej zapalonym odbiorcom brakowało by zapewne trybu mistrzostw, na te trzeba jednak poczekać. Tymczasem jednak można powiedzieć, iż wszystko wskazuje na to, że programiści staną na wysokości zadania.

Zacząć należy od modelu jazdy, który w grze rajdowej pełni rolę wiodącą. Jest on rezultatem kompromisu zawartego pomiędzy realizmem a dobrą zabawą. W wyniku tego mariażu otrzymano bardzo przyjemną w odbiorze grę, w której sterowanie jest wyjątkowo proste. Poza tym, samochód zachowuje się realistycznie, reaguje na zmianę kierunku z pewną bezwładnością, która zależy nie tylko od jego masy, ale również od podłoża, po jakim się porusza. Nawet początkujący gracz zauważy różnicę pomiędzy asfaltem a żwirem i piaskiem (pomijając już odmienność jazdy po poboczu i po drodze). Równie solidnie opracowano sytuacje zderzeń z elementami krajobrazu. Okazuje się, że samochód można uszkodzić na bardzo wiele sposobów, począwszy od wy-

Okazuje się, że samochód można uszkodzić na bardzo wiele sposobów, począwszy od wybicia wszystkich szyb, poprzez zniszczenie karoserii (zwłaszcza przedniej części chroniącej silnik), a skończywszy na utracie koła



bicia wszystkich szyb, poprzez zniszczenie karoserii (zwłaszcza przedniej części chroniącej silnik), a skończywszy na utracie koła. Uciążliwość wszystkich tych elementów została oczywiście ograniczona, żaden zatem defekt nie uniemożliwia dalszej jazdy, choć wygląda bardzo efektownie. Dla przykładu, szyby nie od razu muszą zostać zniszczone, początkowo widać na nich tylko rysy, co jest oznaką, iż kierowca przez chwilę nie uważał. Z drugiej strony, pomimo usilnych prób, nie udało mi się stracić lusterek.

Gracz nie jest w swych zmaganiach sam, pomocą służą mu symbole ukazujące się na chwilę przed zakrętem i informujące go o konieczności zmianie kierunku, a także pilot. W wersji anglojęzycznej, z którą się zapoznawałem, jest to bardzo przydatna postać, która krótko i rzeczowo ostrzega o niebezpieczeństwach. Zgodnie z zapowiedziami CD Projektu, polscy kierowcy będą mogli liczyć na rodzimego pasażera i to nawet obeznanego z branżą rajdową. Póki co jednak, ten element nieco szwankował, pilot bowiem odzywał się tylko na niektórych trasach; wszystko wskazuje jednak na to, że błąd ten zostanie usunięty. Z ciekawostek wymienić również warto opiekuńczą rolę komputera, który pilnuje, aby nieuważny kierowca nie wyjechał za daleko od głównej trasy. Jeśli coś takiego nastąpi, automatycznie jest nawracany na właściwą ścieżkę. Ma to również swoje złe strony – komputer nie pozwala za bardzo ścinać zakrętów, nie ma więc co liczyć na jazdę na skróty.

Model jazdy to nie tylko zachowanie samochodu na drodze – to również odwzorowanie środowiska, w którym się porusza. Pod tym względem autorzy postawili na jak największą liczbę elementów, które są tak naprawdę drobiazgami, jednak budującymi obraz solidnie wykonanego programu. Samochód musi jeździć po dość wąskich drogach, jednak ich otoczenie rekompensuje te niedostatki. Mamy nie tylko różnorodne i bogate krajobrazy, ale również zróżnicowaną pogodę, która może być słoneczna, deszczowa, w Szwecji zaś zaskoczy Cię śnieżna zawieruch. Wydaje się, że wygląd nieba nie zawsze odpowiada pogodzie panującej na drodze, jednak jest to niezbyt istotny detal. Samochód jadący przez śnieżne zaspy szybko stanie się biały, zaś podczas rajdu w Australii osiądzie na jego powierzchni warstwa piasku. Wzdłuż trasy stoją od czasu do czasu widzowie, obserwujący zmagania kierowców. Część obiektów stojących przy drodze nie jest nieruchoma, lecz może zostać potrącona przez rozpędzoną maszynę. Tak jest w przypadku transparentów oraz mniejszych znaków, które efektownie odlatują odrzucone w wyniku zderzenia z samochodem. Same pojazdy są zaś odwzorowane bardzo szczegółowo – zarówno jeśli chodzi o różnice w prowadzeniu, jak i wygląd zewnętrzny. W środku widać zawodników, przy zmianie biegu kierowca wykonuje charakterystyczny ruch ręką, poza tym widoczne są szczegóły z wnętrza, takie jak zapasowe koło, czy belki usztywniające karoserię od środka.

Miałem przyjemność grać w rozdzielczości 1024 x 768 na komputerze wyposażonym w procesor Pentium 4 1,6 GHz i kartę graficzną GeForce 3 Ti 200, a mimo to w niektórych momentach program wyraźnie zwalniał, krajobraz zaś zaczynał przesuwać się skokowo. Wygląda więc na to, iż program ten będzie dość wymagający pod względem sprzętowym, zwłaszcza jeśli będzie wymagał DirectX 9.0 – tak, jak to miało miejsce w przypadku wersji beta. Dopiero testy na Radeonie 9700 wypadały całkowicie zadowalająco. Ponieważ jednak **Colin 3** nie jest typową konwersją z konsoli, lecz jest pisany w pewnej części od nowa (czego dowodem są chociażby skutery śnieżne jeżdżące w pobliżu trasy w Szwecji), można pocieszać się, iż nie podzieli losu GTA 3.

Program wykazuje jeszcze pewne niedoróbki techniczne. Czasami psuje się dźwięk, co zdarzało mi się szczególnie podczas używania hamulca ręcznego. Poza tym, po ukończeniu wyścigu, w momencie, kiedy powinna zapisać czas gracza do pamięci, gra bezustannie kończyła działanie, zmuszając do ponownego uruchomienia. Prawdopodobnie są to usterki związane z niedokończonym kodem i w ostatecznej wersji nie będą już odbiorców dręczyć. Poza tym **Colin Marce 3** będzie prawdopodobnie niezbyt łatwą, jednak dostarczającą mocy wrażeń produkcją, przy której będą bawić się zarówno doświadczeni kierowcy, jak i kompletni amatorzy. Premiera przewidywana jest na czerwiec tego roku, towarzyszyć ma jej również rozbudowana kampania reklamowa. ❐

TEST WERSJI BETA

Szotgan

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Przestępcy z Miami Vice

W Vice City wszystko tętni żywymi kolorami, upalne dni z rzadka przerywa ulewny deszcz, by potem ustąpić nocy rozświetlonej setkami neonów, snopem światła latarni morskiej i blaskiem księżyca

data wydania: maj 2003

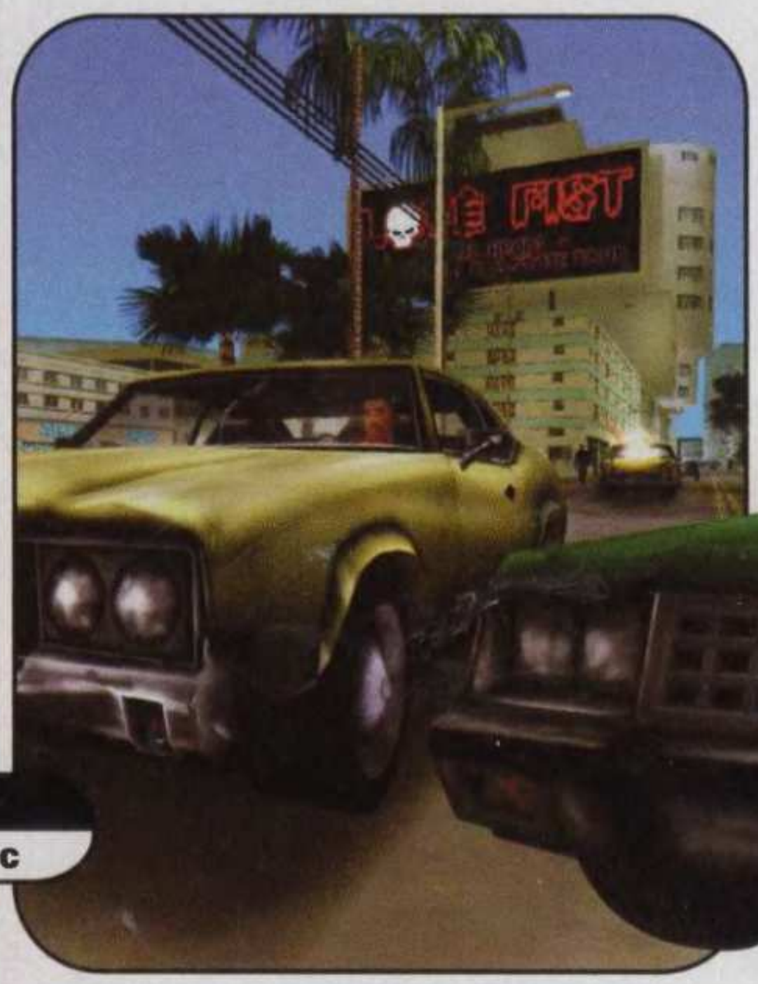
http://www.rockstargames.com/vicecity/pc

Przez długi czas ***GTA: Vice City*** niepodzielnie panowało w czytnikach konsol. Klimat lat 80-tych, pastelowe garnitury, wyjątkowa muzyka, koszule bez zapięcia pod szyją, z obowiązkowym złotym łańcuchem i lakier do włosów – to i wiele więcej otrzymają teraz użytkownicy komputerów osobistych. Oczywiście doprawione przemocą w granicach przyzwoitości oraz dawką humoru charakterystycznego dla serii GTA.

Proste menu jest tylko wstępem do zbliżającej się orgii barw i kolorów. Pierwszą rzeczą, która uderza gracza jest – jak zwykle w serii o „złodziejach bryczek" – miasto, umożliwiające nieskrępowaną eksplorację terenu. Oczywiście, wszystko w granicach rozsądku – w końcu to tylko zbiór kilku wysp. Autorzy zapowiadają, że całkowity teren rozgrywki będzie obszerniejszy niż to, co mogłeś zobaczyć w ***GTA3***. Dodatkowo, pole widzenia ma być większe, co naturalnie ma wpływ na moc obliczeniową sprzętu, jaki stoi w domowym zaciszu. Czy okaże się to wszystko prawdą? Dowiemy się dopiero, gdy ukaże się pełna wersja gry – beta pod tym względem jest jeszcze dość ograniczona.

Nie zaspokoję zatem Twojego głodu informacji co do ilości, ale mogę zrobić to, jeśli chodzi o jakość. Na pierwszy rzut oka interfejs nie uległ wielkim zmianom: liczniki, stan konta, dzierżony w dłoni ekwipunek, stan zainteresowania „niebieskich" i mini-mapa – pod względem stylistyki dostosowane jedynie do charakteru gry. Na tym podobieństwa w wyglądzie z przodkiem się kończą. To nie jest już szare miasto – w **Vice City** wszystko tętni żywymi kolorami, upalne dni z rzadka przerywa ulewny deszcz, by potem ustąpić nocy rozświetlonej setkami neonów, snopem światła latarni morskiej i blaskiem księżyca. Tommy Vercetti, którego poczynaniami przyjdzie Ci sterować, ubrany jest w niebieskawą hawajkę z palemkami i wytarte jeansy. Odczuwa się poza tym większą różnorodność w strojach i modelach przechodniów, którzy kręcą się po ulicach i chodnikach, nie wspominając już o zachowaniu ludzi – panienki zwracają uwagę na Ciebie, jeśli masz dobry wóz, członkowie gangów atakują, jeśli zalazłeś im za skórę. Rodzaj i liczba pojazdów również uległy zwiększeniu. Ciekawa okazuje się możliwość przestrzeliwania opon, przez co pojazdy znacznie tracą na sterowności. Pamięta o tym policja, rozkładając kolczatki na drogach, jeśli zaczniesz zanadto podskakiwać. Użytkowanie motorów, skuterów czy wszelkiej maści obiektów latających jest tu rzeczą normalną. Jednostki pływające były dostępne w niektórych misjach w ***GTA3***, zaś w kontynuacji daje się odczuć większy nacisk położony na używanie łodzi. Architektura bardziej przypomina tą z seriali „Miami Vice", niż ze „Starsky&Hutch" – wszystko to sprawia, że czujesz się, jakbyś był na wypoczynku sponsorowanym przez bardzo dobry zakład pracy.

Z wszelkich tego typu wakacyjnych złudzeń oczyści cię szereg misji, jakie zaplanowali autorzy. Naturalnie – nie ma w tym nic złego,



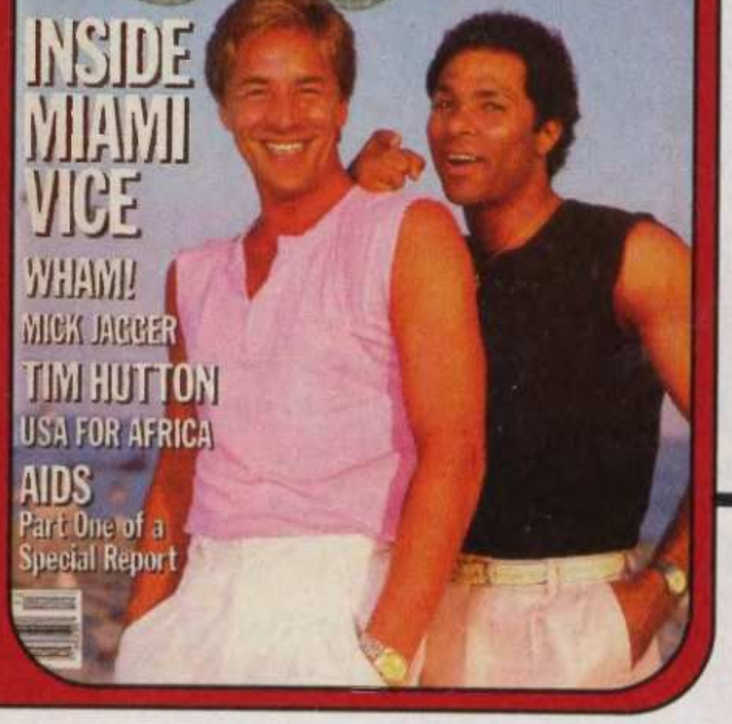
w końcu czym byłby **GTA** bez łamania prawa. Zresztą, sposobów na zarabianie pieniędzy w **GTA** jest dużo, jednym z ciekawszych jakie zapowiadają autorzy jest wykupywanie posiadłości i wykonanie w nich określonych misji. Po ich ukończeniu, gracz ma możliwość codziennego zbierania utargu. Wszakże taki klub ze striptizem albo dyskoteka potrafią na siebie zarobić, szczególnie w takim mieście. Niektóre z nich to zwykłe kryjówki, używane w charakterze punktów zapisu stanów gry, przechowalni pojazdów i broni. Misje są różne i, jak zapewniają twórcy, nie będziesz się przy nich nudzić – pozostaje jedynie zaufać im i czekać na pełen produkt. Pewnikiem jest sposób zdobywania zadań: część z nich to kręgosłup fabuły, który musisz przejść, jeśli chcesz popchnąć akcję dalej; kolejne, oprócz wspomnianych wcześniej, związanych z posiadłościami, zdobywa się poprzez wsiadanie do określonych pojazdów. W wykonywaniu ich pomaga niezły zestaw uzbrojenia, będący poszerzeniem arsenału z ***GTA3*** o parę mniej lub bardziej użytecznych przedmiotów, jak młotek czy piła łańcuchowa. Zmiana ubrania, oprócz funkcji czysto estetycznej, pozwala gubić zainteresowanie policji. Czy dotrzymano obietnicy związanej z eksploracją zabudowań? Niestety, nie tak do końca - nie dokonasz tego z każdym budynkiem. Prawdę mówiąc, takich interaktywnych pomieszczeń jest bardzo mało. Najwyraźniej ktoś zostawił sobie furtkę do innowacji w następnych częściach gry.

Amatorzy dobrego dźwięku mogą spać spokojnie, szykuje się wsparcie dla systemu EAX 3.0, które pozwoli Ci w pełni docenić kakofonie miejskich odgłosów i stacje muzyczne będące źródłem 80% humoru w **GTA:VC**. Mam nadzieję, że autorzy pozostawią również pełną ścieżkę dźwiękową, jaką mogli się cieszyć posiadacze konsoli. Chodzi tu naturalnie o kultowy już zestaw utworów rodem z lat 80-tych, który był dostępny również jako osobny produkt w większości sklepów muzycznych. Posiadacze PC będą mogli także skorzystać z posiadanej na dysku kolekcji plików mp3. Specjalna stacja radiowa będzie używać playlisty gracza jako alternatywnego źródła przebojów.

O ile firma **Rockstar** nie wpadnie na pomysł wprowadzenia wielkich innowacji, to **Grand Theft Auto: Vice City** powinno ukazać się na rynku pod koniec maja. ❐

Gliniarze schyłku PRL

W momencie, kiedy pierwszy raz zagrałem w nowy produkt Rockstar, wiedziałem – to jest to – gra nawiązująca klimatem do serialu Miami Vice. Niezapomniana para detektywów, James „Sonny" Crockett i Ricardo Tubbs (Don Johnson i Philip Michael Thomas) walcząca z przestępcami kryjącymi się na ulicach Miami. Z perspektywy czasu można powiedzieć: „banał". Jednak w czasach świeżo po zmianach ustrojowych, ten „banał" przyciągał przed telewizory miliony. Zachodni świat kusił oglądających swymi imperialistycznymi cudeńkami. Ech, stare, dobre czasy...



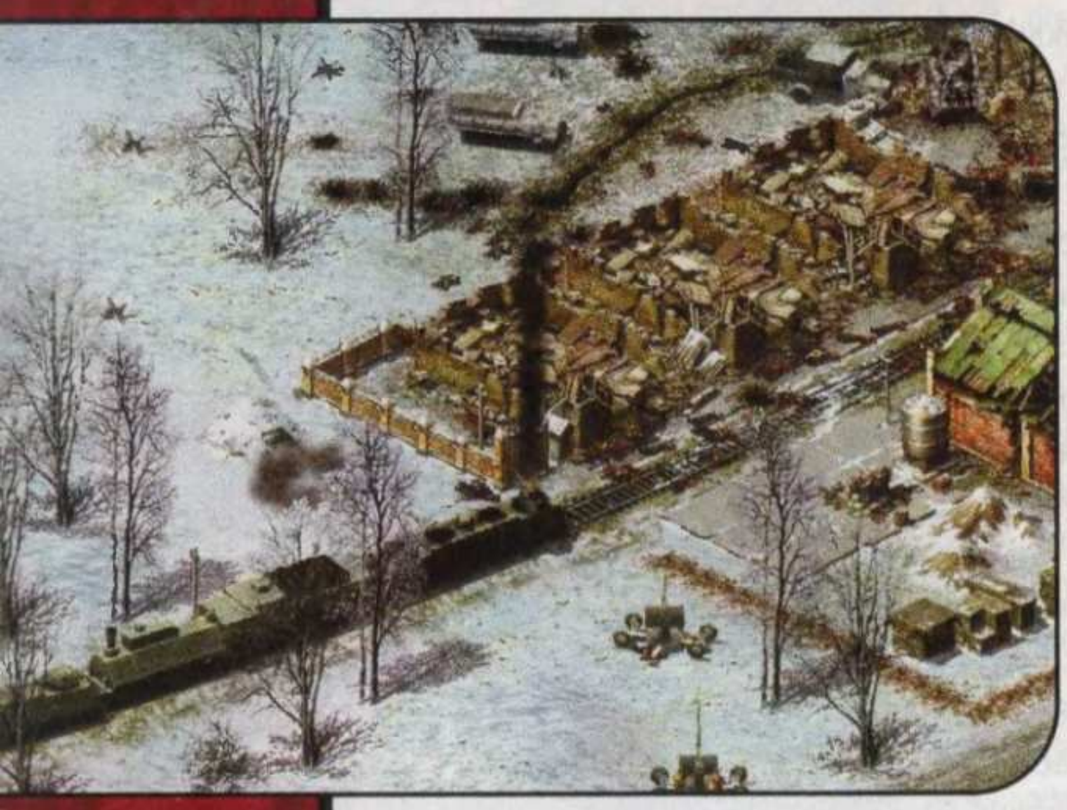
wp.pl
Wirtualna Polska
wp.pl
Wirtualna Polska
gry.wp.pl
NOWE
SZATY
IMPERIUM
SPRAWDŹ
NAS
www.gry.wp.pl

TEST WERSJI BETA

BLITZKRIEG

Wojna błyskawiczna po rosyjsku

Bazyl



Od momentu powstania w 1996 roku, rosyjska firma **Nival Interactive** zajmowała się głównie tematyką fantasy (***Etherlords***). Prawdopodobnie by nie popaść w rutynę, tematem swego kolejnego programu programiści z **Nival** uczynili konflikt ze wszech miar bardziej poważny – drugą wojnę światową.

Blitzkrieg to strategia czasu rzeczywistego z gatunku tych pozbawionych elementów ekonomicznych: zbierania surowców, rozbudowy bazy i armii. Gracz ma do wyboru trzy bardzo rozbudowane kampanie, w których dowodzi Armią Czerwoną, Wehrmachtem oraz wojskami aliantów. Kampanie te podzielone są na tak zwane rozdziały, obrazujące najważniejsze bitwy, jakie rozegrały się na danym froncie. Każdy z tych rozdziałów dzieli się z kolei na misje, przy czym gracz ma możliwość decydowania o tym, jaką misję chce rozegrać. Nie musi brać udziału w każdej, aczkolwiek idąc na skróty ryzykuje, iż gra będzie znacznie trudniejsza.

Przebieg akcji ukazany jest z izometrycznej perspektywy i choć **Blitzkrieg** nie korzysta z grafiki 3D, jak czyni to wiele innych RTS-ów, to jednak może zachwycić scenografią. Stoczyłem bitwy w trzech sceneriach: zimowej, pustynnej i w lesie, za każdym razem podziwiając bogactwo detali. Nieco zbyt mali są walczący żołnierze, co sprawia, że trudno dostrzec nie tylko piechotę wroga (gdy piechota schowa się w budynkach, staje się to praktycznie niemożliwe), ale i własną; bardzo dobrze prezentują się natomiast modele pojazdów i samolotów. Walce towarzyszą efektowne eksplozje pocisków, czołgi rozlatują się na kawałki, widać serie broni maszynowej, żołnierzy rzucających granaty, słowem – panuje realistyczny chaos, jak to w trakcie bitwy. W takich warunkach trudno o możliwość kontrolowania tego, co dzieje się na ekranie, tym bardziej, że jednostek biorących udział w walce może być w **Blitzkriegu** nie mniej niż w sławnym ***Sudden Strike***. **Blitzkrieg** radzi sobie z tym problemem w sposób tyle skuteczny, co i prosty – gracz może regulować tempo upływu czasu, a nawet zupełnie zatrzymać przebieg akcji zachowując jednak możliwość wydawania rozkazów swoim oddziałom. Dzięki temu grać można niemalże z takim samym komfortem psychicznym, jak na przykład w ***Combat Mission*** – żadna ważna rzecz nie umknie uwadze gracza.

Wśród innych RTS-ów, **Blitzkrieg** wyróżnia się także liczbą występujących jednostek, których jest tutaj ponad 200 rodzajów. Działają one w sposób dość realistyczny – pojedynczy Tygrys potrafi zniszczyć kilka czołgów nieprzyjaciela, nim sam zostanie unieszkodliwiony. Ciekawostką jest funkcjonowanie artylerii, która może niszczyć cele położone nawet na drugim końcu planszy. Strzelając naraża się jednak na ogień odwetowy nieprzyjaciela, który może strzelać „na oko" w jej przypuszczalne pozycje. Ponieważ siła rażenia artylerii jest naprawdę duża, stanowi ona pierwszoplanowy cel do neutralizacji/obrony w każdej chyba misji.

Ciekawostką jest funkcjonowanie artylerii, która może niszczyć cele położone nawet na drugim końcu planszy.

Blitzkrieg zapowiada się nad wyraz ciekawie, zaś duża liczba jednostek i misji powinny gwarantować długie godziny zabawy. Premiera gry przewidziana jest na trzeci kwartał tego roku. Ukaże się ona w polskiej wersji językowej, a jej wydawcą będzie firma **Cenega**. ❐

data wydania: : III kwartał 2003

http://www.cdv-blitzkrieg.de

ANGEL of DARKNESS

LARA CROFT
TOMB RAIDER
the angel of darkness

WKRÓTCE W SKLEPACH

PlayStation.2

PC CD-ROM

core design EIDOS INTERACTIVE

PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl

CENEGA

© Core Design Limited. Lara Croft, Tomb Raider i Core to zastrzezone znaki towarowe Core Design Ltd. Lara Corft Tomb Raider: The Angel of Darkness, logo Tomb Raider oraz logo Core Design to zastrzezone znaki towarowe Core Design Ltd. Eidos Interactive oraz logo Eidos to zastrzezone znaki towarowe Eidos Group of Companies. Wszystkie prawa zastrzezone. Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o.

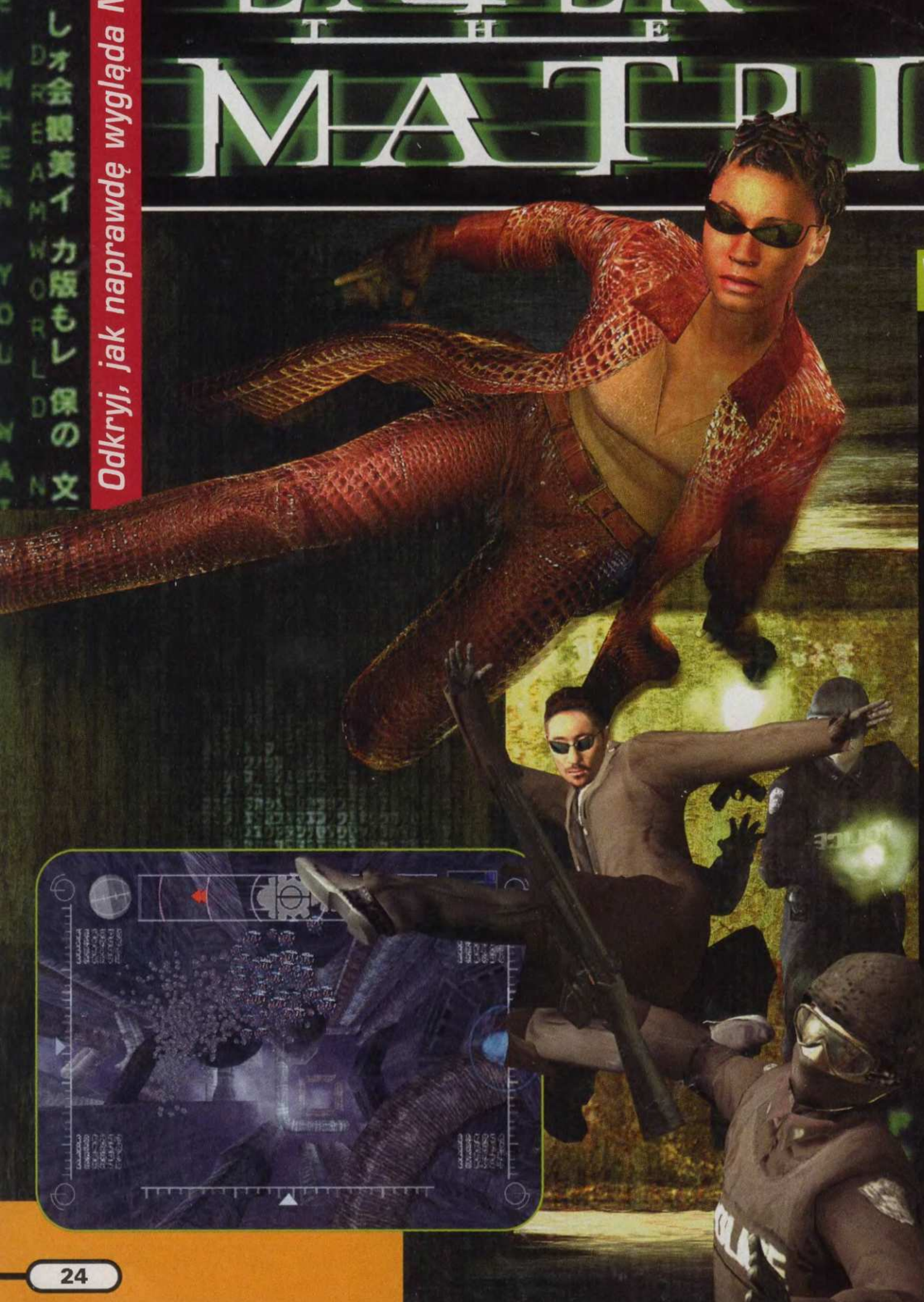
recenzje

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
ZRĘCZNOŚCIOWA	ANGIELSKA	SHINY ENTERTAINMENT	ATARI	CD PROJEKT	—

Bazyl

ENTER THE MATRIX

Odkryj, jak naprawdę wygląda Matrix



W chwili, gdy piszę te słowa, film Matrix: Reaktywacja wchodzi na ekrany kin. Dokładnie w tym samym czasie co film, premierę ma również stworzona na jego podstawie gra – Enter the Matrix. Jest to wspólne dzieło firmy Shiny Entertainment (MDK, Sacrifice, Messiah), marketingowej potęgi francuskiego molocha Infogrames (przemianowanego właśnie na Atari) oraz braci Wachowskich. Oni właśnie postanowili, iż uzupełnieniem filmu będzie gra, sami napisali dla niej scenariusz, a efektem jest właśnie Enter the Matrix.

Z całą pewnością film ***Matrix: Reaktywacja*** był jedną z najbardziej oczekiwanych premier tego roku (kolejną będzie zapewne ***Terminator 3***). Maszynka marketingowa kręciła się wokół niego już od dawna, produkując wywiady z aktorami i ekipą filmową, pokazując kolejne zdjęcia i trailery. W porównaniu z tą wrzawą, o **Enter the Matrix** było niezwykle cicho. Wiedzieliśmy, że grę tworzy **Shiny Entertainment**, że ma silne wsparcie ze strony ekipy filmowej i że gra ukaże się równocześnie z premierą filmu na wszystkie liczące się obecnie platformy: PC, PS2, Gamecube'a i Xboxa. Tuż przed premierą, Infogrames pochwaliło się, że do sprzedaży trafiły równocześnie aż 4 miliony egzemplarzy gry. To bardzo dużo. Nie od dziś wiadomo jednak, że przy odpowiednim wsparciu marketingowym sprzedać można absolutnie wszystko. Rzecz w tym, że **Enter the Matrix**, przynajmniej w wersji na PC, będzie potrzebować tego wsparcia.

DWÓJKA NA PIĘĆ

Zacznijmy od podstaw. **Enter the Matrix** to gra TPP, w której pierwszoplanowe role grają Niobe i Ghost (występują również w filmie, ale jako bohaterowie drugoplanowi). Przygotowano dla nich dwie różne, choć często przeplatające się ścieżki rozwoju akcji. Jest to o tyle interesujące, że możemy obejrzeć te same wydarzenia z dwóch różnych perspektyw. W misji rozgrywającej się na lotnisku, jako Ghost, gracz musi trafić w koło startującego samolotu, natomiast jako Niobe, będzie mógł wziąć udział w pościgu samochodem za tymże startującym odrzutowcem. Uciekając przed policją z budynku poczty, Gracz-Niobe będzie mógł kierować samochodem, lub, jako Ghost, strzelać do wozów policyjnych biorących udział w pościgu.

Zarówno Ghost, jak i Niobe są mistrzami kung-fu. Każde z nich posiada odmienny wachlarz ciosów, których liczba jest doprawdy imponująca. Dostępne są też uderzenia specjalne, które uaktywnia się za pomocą tricku znanego jako „bullet-time". Po raz pierwszy użyty w ***Max Payne***, jest to specjalny tryb walki, w którym następuje spowolnienie upływu czasu. Wszystkie postacie poruszają się wówczas jak w zwolnionym filmie, co daje bohaterowi czas na dokładne wycelowanie broni lub wykonanie uniku przed nadlatującym pociskiem. Każdy, kto widział Matrixa, na pewno wie, o co chodzi. „Bullet-time", który w Matriksie nosi nazwę „focus", uaktywnia się za naciśnięciem jednego klawisza, a jego dodatkową zaletą jest to, iż ciosy Ghosta i Niobe są wówczas silniejsze. Bohaterowie mogą pozwolić sobie wówczas nawet na walkę z agentem, tudzież podobnymi do wampirów stworzeniami, jakie można spotkać w jednym z późniejszych etapów gry. Czas trwania „focusa" jest ograniczony, po wyczerpaniu „zapasów" tej umiejętności odnawia się ona jednak samoistnie – podobnie zresztą jak zdrowie bohaterów.

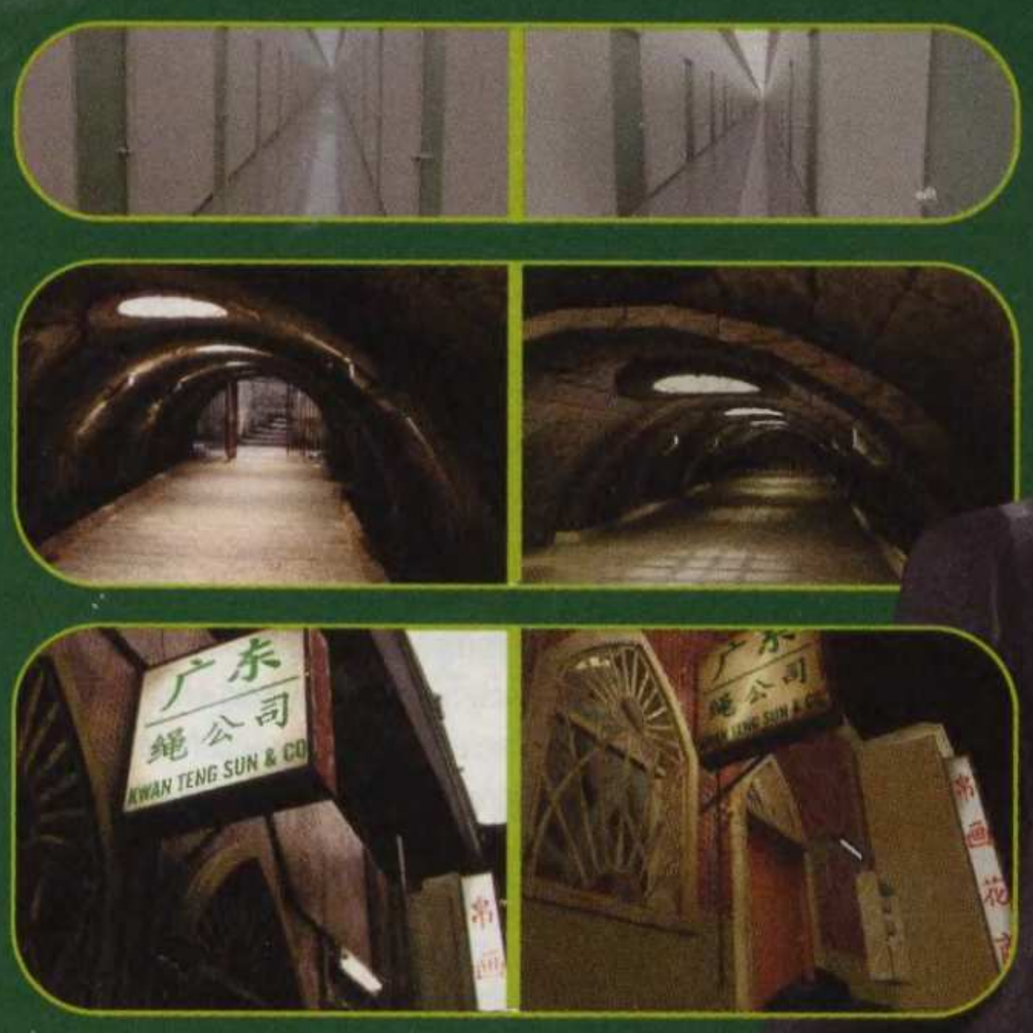
GRUNT TO ZAWARTOŚĆ

Niesamowite sceny walki, z których słyną oba filmowe Matrixy, są głównym magnesem przyciągającym do gry. W tym względzie produkt **Shiny Entertainment** przypomina nieco zapomnianą już grę ***Oni***, niedocenione dzieło firmy ***Bungie***, w którym również użyto perspektywy TPP,s zaś bohaterowie dysponowali olbrzymim wachlarzem kopnięć i uderzeń ręką. Pomysł był doskonały, ale nie wypalił, być może dlatego, że zbyt dużo czasu należało poświęcić na opanowanie techniki zadawania bardziej skomplikowanych uderzeń.

Twórcy **Enter the Matrix** poszli inną drogą. Starcia z użyciem pięści i kopnięć wyglądają tutaj niezwykle efektownie, powiedział-

ŁUDZĄCE PODOBIEŃSTWA

W trakcie prac nad Enter the Matrix firma Shiny Entertainment ściśle współpracowała z ekipą filmową. To, jak bardzo podobne są poszczególne lokacje, występujące zarówno w grze, jak i w filmie, obrazują poniższe screeny. Te po prawej przedstawiają grę, te po lewej – sceny z filmu. Sami mieliśmy problem, by dobrze wybrać.



recenzje

bym nawet, że jest to pierwsza gra TPP, w której widziałem tak doskonale zrealizowane sekwencje walk. Różnica pomiędzy ***Oni***, a **Enter the Matrix** polega na tym, że w tym ostatnim wystarczy dosłownie nacisnąć jeden klawisz – konkretnie lewy lub prawy przycisk myszy – by postać wykonała efektowne uderzenie pięścią, kopnięcie proste lub z obrotu, czy nawet wyskok połączony z saltem. Pod ciosami Niobe i Ghost przeciwnicy dosłownie latają w powietrzu, przewracają się i padają na ziemię. Jeśli do tego dołączy się jeszcze akcje w bullet-time, bohaterowie uzyskają możliwość wykonywania dodatkowych uderzeń. Mogą biegać po ścianie, wykonywać efektowne salta w tył z odbiciem od ściany (jak Neo w słynnej scenie walki w dojo, w pierwszej części Matrixa). Tak efektownych walk nie widziałem jeszcze w żadnej grze na peceta.

To nie koniec fajerwerków. W jednym z etapów gry bierzesz udział w pościgu samochodowym, stanowiącym wierną rekonstrukcję wydarzeń z filmu (scena na autostradzie będzie z pewnością uważana za jedną z najlepszych w Matrixie: Reaktywacji). W innym momencie gracz siada za sterami Logos, najszybszego statku we flocie Zionu, by zmierzyć się ze hordą „maszyn". Te ostatnie są zresztą głównym problemem bohaterów gry – drążą tunel, którym chcą dostać się do ostatniego miasta ludzi, które zostało ukryte, jak wiadomo, gdzieś w głębi ziemi. Oczywiście, trzeba im w tym przeszkodzić.

WYPIEK WTÓRNEJ ŚWIEŻOŚCI

Wydawać by się mogło, że oferując tak zróżnicowaną rozrywkę, **Enter the Matrix** nie może zawieść. Cóż, tak nie jest. Najważniejszy element gry, czyli walka, jest interesująca wyłącznie przez jakiś czas i tylko w niektórych etapach gry. Gdy minie pierwszy zachwyt, wywołany efektownymi ruchami bohaterów i łatwością, z jaką radzą sobie z żołnierzami, oficerami SWAT i policją, bijatyki zaczynają z wolna nużyć. Po pewnym czasie staje się jasne, że wielu przeciwników można pokonać dosłownie przy użyciu jednego palca. Jedynym ratunkiem są pojedynki z agentami i przywódcami domu zamieszkanego przez pseudo-wampiry. Nie można ich zabić. By się ich pozbyć, trzeba użyć specjalnego triku – na przykład wyrzucić z pokładu lecącego samolotu, tudzież w jakiś sposób unieruchomić ich. „Zwykli" przeciwnicy są groźni tylko wówczas, gdy pojawiają się w wielkiej liczbie i mają broń palną. Nawet wówczas można jednak polegać na szybkości naszych bohaterów oraz ich samoodnawiających się zapasach energii życiowej.

Pościgi samochodowe, które tak doskonale prezentowały się w filmie, w **Enter the Matrix** wypadają bardzo blado. Ktokolwiek grał wcześniej w ***Drivera***, ***Midtown Madness*** czy ***Grand Theft Auto 3***, w **Enter the Matrix** dostanie białej gorączki. Samochód prowadzi się beznadziejnie ciężko, wrażenie szybkiej jazdy jest prawie żadne, sterowanie niedokładne. Na dodatek wóz jest niezniszczalny, trzeba uważać tylko na stan zdrowia jego pasażerów. Ciut zabawniej jest w roli Ghosta, który zajmuje się strzelaniem do wozów policji – mi to jednak dalekie jest od ideału. Ładowanie ołowiu w kolejne samochody i patrzenie, jak eksplodują, jest po prostu nudne.

Inną poważną wadą gry jest jej liniowość. Może musi tak być z definicji – gra bazuje przecież na fabule filmu, próbując wiernie ją zrekonstruować. Być może, ale co w takim razie robi w niej etap rozgrywający się w domu Merowinga, w którym grasują swego rodzaju wampiry. Tego nie było w filmie. Walki z tymi istotami są o niebo zabawniejsze od utarczek z policją. Z rozrzewnieniem wspominałem też ***Grand Theft Auto 3***. Gdyby w Enter the Matrix mieć tyle swobody, co tam...

CORAZ WIĘKSZA RODZINA

Na początku był „Matrix". Film stał się sławny, więcej niż sławny – matrixomania ogarnęła cały świat. Nic zatem dziwnego, że równo z premierą pierwszego „Matrixa" ruszył cały przemysł gadżetowy.

Z czasem jednak pomysły braci Wachowskich zaczęły inspirować też innych twórców. Nie chcieli jednak twórcy „Matrixa" zdać się na żywioł artystyczny, który mógłby sporo namieszać w spójności ich świata. Zatem, wzorem George'a Lucasa, zdecydowali się na pełną kontrolę wszelkich projektów, które zostały osadzone w realiach „Matrixa".

Już trzy lata temu powstał pomysł, aby z pomocą japońskich specjalistów od anime stworzyć cykl filmów, stanowiących uzupełnienie fabularne dla „Matrixa". Tym sposobem narodziły się „Animatrixy" – ich komplet zostanie wydany na płytach DVD i kasetach VHS już na początku czerwca tego roku.

Kolejnym segmentem rynku, który zamierzają zagospodarować bracia Wachowscy, są komiksy. Do współpracy zaproszono największych twórców w branży: Billa Sienkiewicza (autora znakomitej „Elektry: Assassin") czy Teda McKeevera („Faith", czy wydana u nas historia z Batmanem, zatytułowana „Machiny"). Ponadto za tworzenie matrixowych komiksów zabrali się mniej znani w Polsce, ale cenieni w Ameryce: Tim Sale, David Lapham, Troy Nixey, John van Fleet, Tommy Lee Edwards czy Karon Grant. Efekt ich pracy jest niesamowity. Powstały kilku czy kilkunastostronicowe historie, będące doskonałym dopełnieniem tego, co zobaczyliśmy w filmie.

Warto też wspomnieć o tym, że Neil Gaiman (znany z cyklu komiksowego „Sandman" i powieści „Amerykańscy bogowie", „Nigdziebądź" czy „Koralina") stworzył opowiadanie pt. „Goliath". Można zatem liczyć, że w niedalekiej przyszłości pojawi się więcej tekstów literackich osadzonych w świecie „Matrixa".

Opisywane komiksy, niektóre filmy i opowiadanie są dostępne na stronie

www.whatisthematrix.com

MOIM ZDANIEM

Maciej Jasiński

Enter the Matrix bardzo mnie rozczarował. Oczekiwałem czegoś zupełnie innego, a otrzymałem grę z kiepską animacją postaci, taką samą grafiką, nudnymi misjami. Absolutnie do niczego są etapy rozgrywające się na autostradzie. Pościg za Morpheusem nie jest nawet odrobinę emocjonujący, zaś kierowanie samochodem to koszmar. Nie wiem, komu firma Atari chce sprzedać tę grę, ale na pewno nie mnie. Innym też to odradzam – może za wyjątkiem fanów filmowego Matrixa, dla których atrakcyjne mogą być niezwykle długie przerywniki, gdzie występują aktorzy z „Matrix: Reaktywacja".

MOJA OCENA

PC W DRUGIM RZĘDZIE

Ponieważ gra zaadresowana została głównie do posiadaczy konsol (którzy stanowią większość odbiorców gier), otrzymaliśmy coś, co nazywam „konsolowym klonem". Interfejs – jak na PS2, tekstury w niskiej rozdzielczości – jak na PS2, pościgi samochodowe – gdyby wydać je w postaci osobnej gry, dostałyby u nas ocenę 1/10. Pewnym snobizmem będzie stwierdzenie, że posiadacze pecetów przyzwyczajeni są do zabawy stojącej na nieco wyższym poziomie, ale snobizm ten dokładnie odzwierciedla rzeczywistość.

Wspomniałem o grafice. Mówiąc krótko, jest ona bardzo niejednorodna. Niektóre etapy są wręcz brzydkie – większość pomieszczeń poczty czy lotniska wygląda podobnie i zieje w nich pustką; inne, na przykład dom Merrowinga – wyglądają cudownie. Dodać należy, iż niektóre przedmioty występujące w grze wykazują sporą „interaktywność". Szkło się tłucze, z półek z książkami, jeśli w nie coś uderzy, spadają książki. Zastrzeżenia można mieć do wyglądu niektórych postaci. O ile Ghost, a zwłaszcza Niobe, w swoim płaszczu szytym ze skóry węża prezentują się doskonale, o tyle policjanci wyglądają nadzwyczaj schematycznie. Sprawia to wrażenie, jakby byli z innej bajki. Ogólnie rzecz biorąc, oprawa graficzna **Enter the Matrix** nie sprawiła na mnie wielkiego wrażenia. Jeśli mam czymś nasycić oczy, wolę poczekać na ***Dooma 3***, ***Half-Life'a 2***, albo ***STALKERa***. Ciekawe w tym wszystkim jest to, iż **Enter the Matrix** bardzo dobrze wygląda na screenach, w rzeczywistości jest bardzo przeciętny. W sumie najbardziej zadowoleni z patrzenia na grę powinni być fani filmu, którzy dzięki niej będą mogli obejrzeć prawie godzinę filmowych cut-scenek nakręconych specjalnie na potrzeby **EtM**. Nie zobaczymy ich w kinie, jest więc czym oko pieścić.

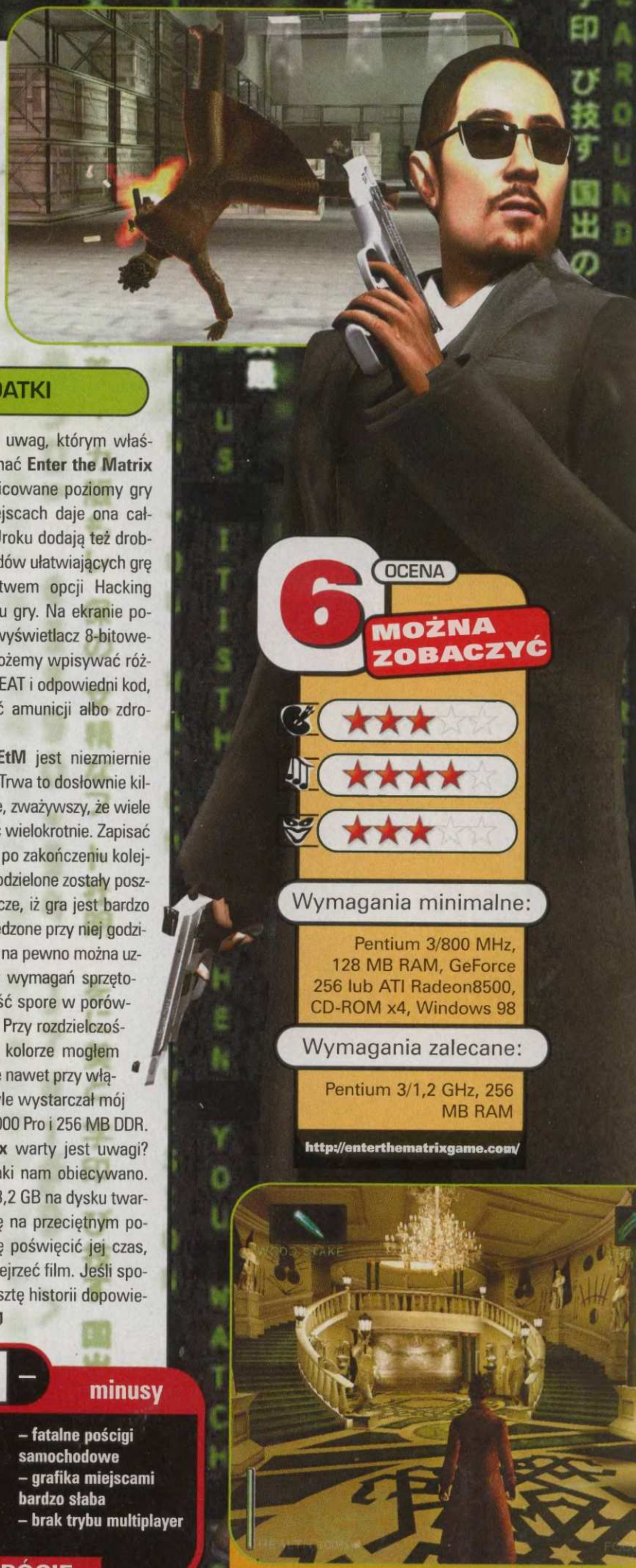
Oprawa dźwiękowa programu jest lepsza, doskonałe są zwłaszcza odgłosy rykoszetów (im dalej w las, tym słyszeć je będziesz częściej). Muzyka towarzysząca zabawie zmienia się stosownie do tego, co dzieje się akurat na ekranie. Czasami trzeba ją jednak mocno ściszyć, gdyż szalonych rytmów techno nie da się długo wytrzymać, a ponadto zagłuszają one okrzyki żołnierzy.

MIŁE DODATKI

Pomimo krytycznych uwag, którym właśnie dałem upust, trudno uznać **Enter the Matrix** za produkt nieudany. Zróżnicowane poziomy gry sprawiają, że w wielu miejscach daje ona całkiem sporo przyjemności. Uroku dodają też drobne smaczki. Wpisywanie kodów ułatwiających grę odbywa się za pośrednictwem opcji Hacking dostępnej z głównego menu gry. Na ekranie pokazuje się wówczas jakby wyświetlacz 8-bitowego komputera, w którym możemy wpisywać różne komendy, na przykład CHEAT i odpowiedni kod, dający nieograniczoną ilość amunicji albo zdrowie nie do zdarcia.

Niewątpliwą zaletą **EtM** jest niezmiernie krótki czas ładowania misji. Trwa to dosłownie kilka sekund, co jest zbawienne, zważywszy, że wiele etapów gry trzeba powtarzać wielokrotnie. Zapisać stan gry można z kolei tylko po zakończeniu kolejnych pod-etapów, na jakie podzielone zostały poszczególne misje. Dodam jeszcze, iż gra jest bardzo stabilna. Przez wszystkie spędzone przy niej godziny zawiesiła się tylko raz, co na pewno można uznać za sukces. Co się tyczy wymagań sprzętowych, na pewno są one dość spore w porównaniu do oferowanej grafiki. Przy rozdzielczości 1024x768 i 16-bitowym kolorze mogłem sobie pozwolić na płynna grę nawet przy włączonym antyaliasingu. Na tyle wystarczał mój Pentium 4 1,8 GHz, Radeon 9000 Pro i 256 MB DDR.

Czy **Enter the Matrix** warty jest uwagi? Na pewno nie jest to hit, jaki nam obiecywano. Zajmuje cztery płyty CD i aż 3,2 GB na dysku twardym, oferuje jednak zabawę na przeciętnym poziomie. Nim zdecydujesz się poświęcić jej czas, wybierz się lepiej do kina obejrzeć film. Jeśli spodoba Ci się, warto będzie resztę historii dopowiedzieć sobie z pomocą gry. ❐



plusy

+ doskonała animacja walk wręcz
+ proste sterowanie
+ stanowi uzupełnienie fabuły filmu

minusy

– fatalne pościgi samochodowe
– grafika miejscami bardzo słaba
– brak trybu multiplayer

W SKRÓCIE

recenzje

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
ZRĘCZNOŚCIOWA	ANGIELSKA	TAKE 2	ELECTRONIC ARTS	—	—

VIETCONG

ManJAk

Różne oblicza „Czasu apokalipsy“

Od dziesięciu lat nie było dobrej gry o Wietnamie. Nareszcie jest - Vietcong to dokładnie to, co tygrysy lubią najbardziej: dżungla, oddział amerykańskich komandosów, mnóstwo broni i muzyka z epoki.

Oprócz czeskich filmów, czeskiego piwa i czeskich hokeistów, nasi południowi sąsiedzi zaczynają wytwarzać kolejny towar eksportowy: znakomite gry wojenne. Pamiętny ***Hidden & Dangerous*** przetarł szlak, którym dumnie podążyli następcy z firmy **Pterodon**, tworząc podobny w założeniach **Vietcong**. Jest to taktyczna symulacja pola walki, w której gracz wciela się w postać amerykańskiego żołnierza sił specjalnych, wysłanego do Wietnamu by przetrzepać skórę partyzantom Ho Chi Minha. Całość składa się z dużej kampanii, zestawu pojedynczych misji oraz modułu do gry wieloosobowej i doskonale oddaje specyfikę drugiej wojny indochińskiej.

BYLIŚMY ŻOŁNIERZAMI

Rola grającego w **Vietcong** jest jasno określona: wciela się on w postać sierżanta Stevena Hawkinsa, który właśnie trafił do obozu oddziałów specjalnych na terenie Wietnamu, gdzie od razu rusza do akcji. Kampania ilustruje życie żołnierza takiej jednostki; pomiędzy misjami gracz może spacerować sobie po całym rejonie zakwaterowania (przynajmniej na początku, później odwiedzać może już tylko strzelnicę oraz swój pokój), zapoznawać się z materiałami wywiadu, informacjami na temat członków swojego zespołu, słuchać muzyki z radia – by w końcu wziąć udział w odprawie i ruszyć do boju. Misje przygotowane przez czeską ekipę nie stanowią rekonstrukcji jakichś konkretnych wydarzeń, natomiast znakomicie przedstawiają różnorodność zadań, przed jakimi stawali walczący w dżungli żołnierze. Już sam początek rozgrywki daje przedsmak chaosu i niepewności, panujących podczas działań w tak specyficznym obszarze. Grupka Amerykanów jedzie do pobliskiej wioski, by udzielić pomocy medycznej tubylcowi, a zostaje zaskoczona przez ostrzał snajpera. Podobnych niespodzianek jest znacznie więcej – misja u swych podstaw mająca zlokalizowanie i zniszczenie czołgów kończy się penetrowaniem rozległych tuneli Wietkongu, a przejażdżka helikopterem może zaowocować niespodzianką pod postacią zestrzelenia i konieczności wywalczenia sobie drogi powrotnej.

W większości zadań graczowi towarzyszy zespół, składający się z maksymalnie pięciu żołnierzy – w tym tak użytecznych jak lekarz, który potrafi przywrócić poziom zdrowia (aczkolwiek nie całkowicie, gdyż każdy postrzał

owocuje kumulującymi się ranami do wyleczenia wyłącznie w bazie) czy inżynier, taskający na plecach zapasy amunicji. Ponadto w skład oddziału wchodzi radiooperator, przydający się nie tylko w chwilach, gdy trzeba skontaktować się z bazą, ale także umożliwiający wezwanie wsparcia artyleryjskiego bądź lotniczego, jak również operator broni maszynowej oraz czujka – Wietnamczyk, znający teren i doskonale spisujący się jako idący przodem zwiadowca, którego zadaniem jest ostrzeganie o zasadzkach oraz wyszukiwanie pułapek. Całej tej ekipie można wydawać rozkazy, nie za dużo, ale w sam raz, aby kontrolować sytuację na polu bitwy – od zmasowanego ataku, przez osłanianie prowadzonej przez gracza postaci ogniem, po rozkaz przyczajenia się i zachowania ciszy. Podczas wykonywania niektórych zadań sierżant Hawkins zdany jest wyłącznie na siebie, ale zdarzają się i takie, gdzie w akcji bierze udział kilka drużyn, choć te dodatkowe nie podlegają dowodzeniu gracza. Co jednak najważniejsze, sterowani przez komputer partnerzy do tego stopnia dobrze spisują się podczas walki, że niektóre potyczki można wygrać nie oddając ani jednego strzału, jedynie czekając, aż sprawę załatwią koledzy. Można, tylko po co?

PIESZO, ALE W OSTROGACH

Na szczególną uwagę zasługuje ogromna ilość oferowanych przez grę rodzajów broni. Twórcy **Vietcongu** szczycą się tym, że zanim zaczęli prace nad grą, przetestowali działanie wszystkich zawartych w niej typów broni palnej – i trzeba przyznać, że wyszło to **Vietcongowi** na dobre. Z każdego karabinu strzela się nieco inaczej, różny jest czas przeładowywania broni, celność i szybkostrzelność. Nieco gorzej jest z pistoletami – na dobrą sprawę, każdy działa tak samo, różnią się one tylko wyglądem i odgłosami. Wszystkie rodzaje broni mają natomiast jedną wspólną cechę: można z nich celować. Z pozoru cecha ta nie jest niczym niezwykłym, w rzeczywistości jednak rewelacyjnie oddaje różnice pomiędzy prowadzeniem ognia z biodra a strzałami mierzonymi. Przy-

DWUGŁOS O GRZE VIETCONG

ManJAk: *Vietcong* to gra, na którą czekałem od lat. Sam nie wiem, co w niej jest lepsze – świetnie skonstruowana kampania, duży wybór uzbrojenia czy pełen napięcia klimat. Jak dla mnie, to idealna gra wojenna.

Diaz: Przesadzasz. Zgodzę się z faktem, iż występująca w grze broń stanowi nie lada gratkę, jeśli weźmie się pod uwagę jej ilość. Niemniej nie przechodzi ona w jakość – niezależnie, czy będziesz prowadził ogień z M-16 czy też z AK-47 to i tak efekt jest podobny – trzeba wpakować kilka kul we wroga, by go zabić. Jest to o tyle zastanawiające, że według wspomnień weteranów z wojny, szesnastka nie dorównywała „kałachowi", a tymczasem w grze bywa od niego nawet lepsza! Dotyczy to niemal wszystkich giwer, a szczególnie broni krótkiej.

ManJAk: Odniosłem inne wrażenie. Zróżnicowanie broni jest spore, z M-60 nie sposób trafić stojąc, z Grease Guna nie sposób trafić w ogóle, za to robi mnóstwo hałasu; M1 jest precyzyjny, jeśli dobrze przycelować, tylko Dragunov średnio mi się podobał – pole widzenia przez lunetę jest stanowczo za małe. Za to granaty, palce lizać! Widziałeś, jak Wietnamczycy rozbiegają się na boki, gdy rzucisz w nich taką zabawkę?

Diaz: To chyba jedyny przejaw ich inteligencji. W walce z bliska zachowują się jak ostatnie matoły! Kilkakrotnie zdarzyło mi się zaskoczyć przeciwnika tuż przy wyjściach z pomieszczeń bądź w okopach, i okazywało się, że przeciętny Charlie nie wiedział co z sobą począć; podskakiwał, fikał kozły, kucał – a dopiero później otwierał ogień.

ManJAk: A jak często walczysz z bliska? Z reguły potyczki toczą się na średni dystans, chyba że jesteś kamikaze i rwiesz do przodu jak w jakimś Quake'u. Na wyższych poziomach trudności to średnio opłacalna taktyka, dwa-trzy strzały i gryziesz glebę. Zresztą, ten drobiazg znakomicie rekompensuje doskonałe odzwierciedlenie klimatu walk w dżungli.

Diaz: To prawda, dzięki masie drobnych szczegółów gra jest bardzo klimatyczna – muzyka, rozmowy żołnierzy czy klucze lecących nad dżunglą Huey'ów robią spore wrażenie. Niemniej do tych ostatnich mam pewną uwagę: piloci śmigłowców, latając tak anemicznie, jak przedstawiono to w programie, z pewnością byliby natychmiast strącani przez artylerię VC. Czytałem relacje pilotów z wojny wietnamskiej i żaden z nich nie wspomina o takich lotach turystyczno-widokowych.

ManJAk: Bo to nie symulacja, tylko strzelanka FPP! Teraz to Ty przesadzasz. Zresztą, powiedz szczerze: grasz w Vietcong z przyjemnością?

Diaz: A jak! I zdecydowanie polecam tę grę wszystkim, którzy uwielbiają zapach napalmu o poranku. Choćby wirtualny.

recenzje

cisnąwszy prawy klawisz myszy, gracz sprawia, że jego żołnierz unosi kolbę do policzka, a w centrum pola widzenia pojawiają się przyrządy celownicze – zwykle muszka i szczerbinka, ale już w karabinie snajperskim Dragunov – celownik optyczny. Element ten podobnie rozwiązano w ***Operation Flashpoint***, tu jednak programiści błysnęli inwencją: w momencie wejścia w tryb celowania, żołnierz automatycznie wychyla się zza przeszkody, jeśli za takową zajął pozycję. Pozwala to na bezpieczne prowadzenie ognia zza worków z piaskiem, kamieni czy powalonych pni drzew, gdzie można przykucnąć czy nawet położyć się, by tylko na chwilę wysunąć głowę i broń w celu oddania strzału, a po nim skryć się znowu. Drobiazg, a cieszy.

Oprócz klasycznych broni w rodzaju M-16, M-1 czy karabinu maszynowego M-60, w ręce gracza trafią również tak niszczycielskie zabawki, jak granatniki, a także cały arsenał uzbrojenia używanego przez wojska północnego Wietnamu. W wielu wypadkach to właśnie z niego przyjdzie korzystać graczowi, zwłaszcza w misjach wykonywanych samotnie – wówczas bowiem jedynym źródłem amunicji stają się polegli wrogowie. Co interesujące, w miarę wykonywania kolejnych zadań, dostępne stają się coraz to nowsze bronie, zarówno w kampanii, jak i w trybie misji pojedynczych. Z dodatkowych elementów wyposażenia warto wspomnieć o granatach, niezwykle przydatnych w sytuacji, gdy wróg zajął dobrze osłoniętą pozycję, a także o apteczkach, pełniących taką samą rolę, jak w klasycznych strzelankach FPP – czyli przywracających poziom zdrowia rannemu żołnierzowi. Tu należy zwrócić uwagę na istotny element gry, jakim jest stopniowanie poziomu trudności: na najniższym, pociski robią niewielką krzywdę, a apteczki zawsze leczą żywotność do maksimum, im jednak wyższa trudność, tym groźniejsze stają się postrzały i tym mniej skuteczne są zestawy pierwszej pomocy. Ponadto, przy minimalnych ustawieniach tego parametru, gracz dysponuje nieograniczoną ilością sejwów, im trudniej jednak, tym ich mniej.

NIE MA RÓŻY BEZ OGNIA

Doskonale skonstruowane misje, świetnie oddany klimat walk w dżungli oraz bogaty zestaw wyposażenia to główne atuty **Vietcongu**. Gra nie jest jednakowoż pozbawiona pewnych wad, z których najbardziej uciążliwe związane są z funkcjonowaniem rdzenia programowego. Przede wszystkim, zastrzeżenia można mieć do niektórych aspektów funkcjonowania modułu sztucznej inteligencji, odpowiedzialnej zarówno za poczynania wrogów, jak i kolegów z oddziału. Tym pierwszym zdarza się w trakcie walki zapomnieć o prowadzeniu ostrzału, a zamiast tego zacząć taniec świętego Wita: jakieś podrygi, przysiady, podskoki, które zapewne mają służyć unikaniu pocisków, ale nie robią nic, poza rozweselaniem grającego. Znacznie dokuczliwsze bywają poczynania partnerów, zwłaszcza w terenach zamkniętych i wąskich przejściach w rodzaju okopów, fortyfikacji czy tuneli. Oto bowiem zdarza im się zaklinować tak, że blokują na amen przejście – i wówczas umarł w butach, nie da się wyjść z jakiegoś ślepego zaułka i trzeba cofać się do ostatniego sejwa. Czasem pomaga użycie komendy nakazującej rozproszenie się („disperse"), ale bynajmniej nie zawsze.

Innym mankamentem gry, nie tyle przeszkadzającym, co wskazującym na niedoróbki programowe, jest przenikanie obiektów. Dotyczy to głównie zastrzelonych nieprzyjaciół: kilku ubitych w tym samym miejscu zlewa się w jedną stertę kończyn i główek, a ustrzeleni w tunelach potrafią wtopić się w ścianę tak, że tylko nogi wystają. Ponadto niektóre z plansz są bardzo ciasne – ograniczone nieprzebytą ścianą dżungli lub wysokimi zboczami, zawężają pole działania. Na szczęście nie wszystkie, a nawet te najmniejsze i tak są rozleglejsze niż w opisywanym przed miesiącem ***Line of Sight: Vietnam***.

LOCK'N'LOAD!

Vietcong to doskonała oferta dla wszystkich, którzy przez ostatnie dziesięć lat, od czasu wydania ***Seal Teamu***, czekali na dobrą grę o Wietnamie. Warto przed rozpoczęciem rozgrywki wprowadzić się w nastrój, oglądając film „Byliśmy żołnierzami", „Pluton" czy „Czas apokalipsy" – przyjemność czerpana z gry wzrasta wydatnie, a jej mankamenty przestają tak bardzo razić. ❐

plusy (+) (–) **minusy**

+ duży wybór uzbrojenia
+ zróżnicowane misje
– błędy w SI

W SKRÓCIE

9 OCENA

REWELACJA

Wymagania minimalne:

Pentium 3/500 MHz, 256 MB RAM, CD-ROM x16, karta 16 MB Windows 98/ME/2000/XP,

Wymagania zalecane:

Pentium 3/700 MHz, karta 32 MB

http://www.vietcong-game.com/

POWRÓT KRÓLA!

CHAMPIONSHIP MANAGER

Rządzisz klubem, królujesz na Mistrzostwach!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL

Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
Tel. (22) 868 52 68 do 70. Faks (22) 868 52 60

EIDOS INTERACTIVE

PRZEDSPRZEDAŻ • OFERTY SPECJALNE
www.sklep.cenega.pl

PC CD ROM

Championship Manager 4 © Eidos Interactive Limited, 2003. Gra opracowana przez Sports Interactive Limited. Wydano przez Eidos Interactive Limited, 2003. Championship Manager jest zarejestrowanym znakiem towarowym Eidos Interactive Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wydawca gry w Polsce: **CENEGA Poland Sp. z o.o.**

recenzje

ANNO 1503: NOWY ŚWIAT

GATUNEK: STRATEGICZNA
WERSJA JĘZYKOWA: POLSKA
PRODUCENT: SUNFLOWERS
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
WYDAWCA POLSKI: CENEGA
CENA DETALICZNA: 149,90 PLN

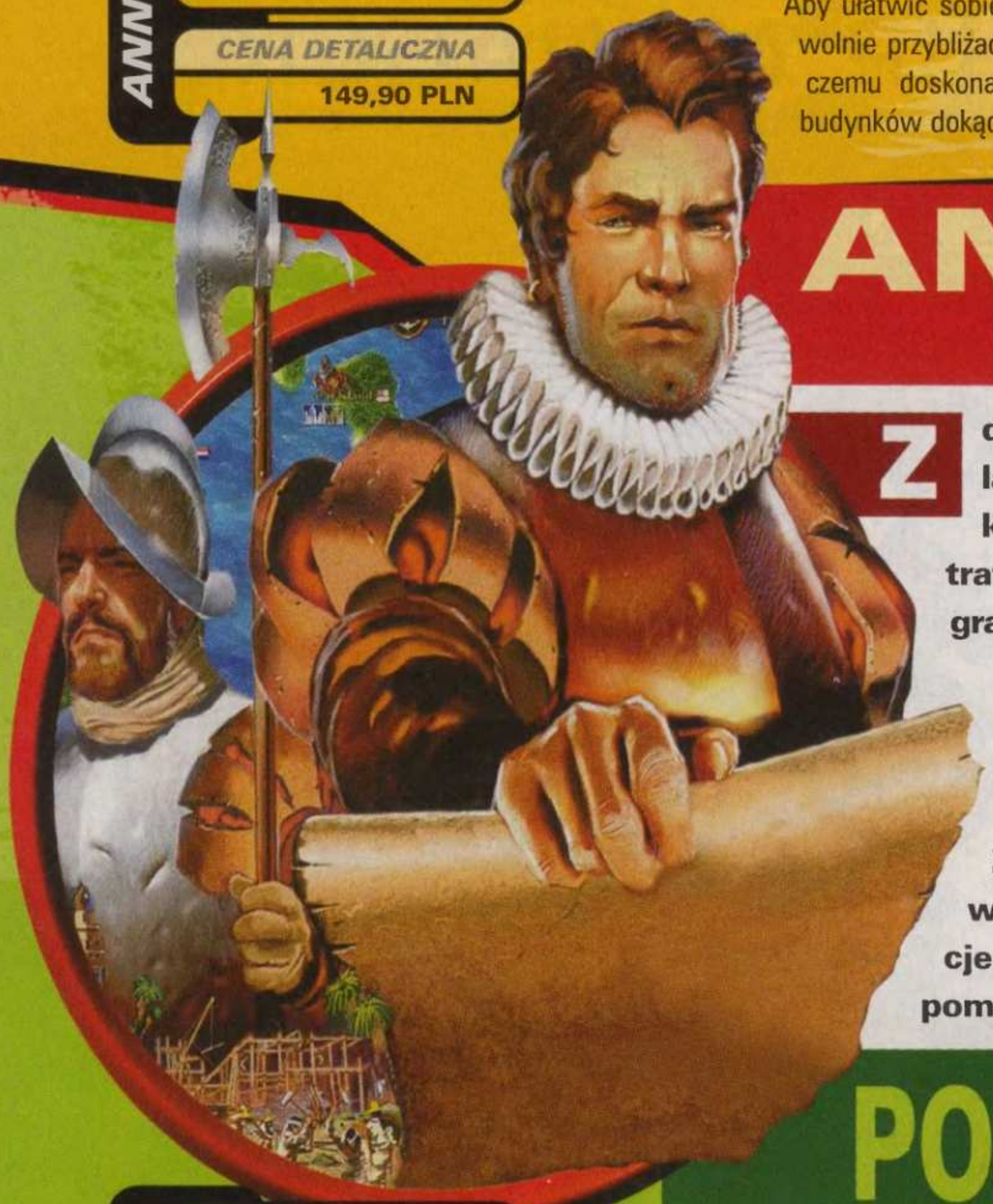
Anno 1503: Nowy Świat to kolejna po ***Anno 1602: Creation of a New World*** gra firmy **Sunflowers**, w której masz możliwość niemal nieograniczonego rozwoju gospodarczego i militarnego zakładanych przez siebie osiedli ludzkich.

Rozgrywkę w kampanii rozpoczynasz jako młody żeglarz, który wyrusza w niezbadane zakątki świata. Po drodze możesz natknąć się na przedstawicieli rdzennych mieszkańców: Indian, Arabów, a nawet Mongołów. Możesz oczywiście zawrzeć z nimi sojusz, co pozwoli na wymianę handlową i wytyczenie szlaków.

Podstawą jest jednak własna osada, której budowa opiera się na podobnych zasadach, co w serii ***Caesar***. Obiekty mają strefy zasięgu, które wyznaczają ich wpływ na życie mieszkańców. Aby ułatwić sobie rozgrywkę, możesz dowolnie przybliżać i oddalać widok, dzięki czemu doskonale widać, strefy jakich budynków dokąd sięgają.

KOŁODKO SIĘ KŁANIA

Największą wadą **Anno 1503** jest fakt, iż w prawie każdej misji musisz powtarzać schemat produkcyjny. Najpierw magazyn na nabrzeżu, później chatka drwala, rybaka, myśliwego itd., aż po obiekty użyteczności publicznej, które Twoich mieszkańców potrafią na tyle uradować, że zamieniają się oni w osadników. Cały czas musisz dbać o zaspokajanie potrzeb obywateli. Najpierw są one skromne: trochę jedzenia, skóra do okrycia się nocą i schludne ubranie. Jednak gdy osada powiększa się, ludzie chcieliby jeszcze soli i przypraw do gotowania potraw, tytoniu, aby sobie zapalić, gospody i szkoły. W tym ostatnim budynku możesz dodatkowo odkrywać nowe technologie, dzięki którym wybudujesz w przyszłości chociażby studnie, czy remizy strażackie. Większość odkryć dotyczy jednak usprawnienia armii: budowy statków czy uzbrojenia żołnierzy. Zatem prak-



Zdaje się, że odkrywanie nieznanych lądów i ich zasiedlanie staje się ostatnio modne wśród producentów gier komputerowych. Niemal w tym samym czasie na rynek trafiły aż dwie strategie czasu rzeczywistego, w których gracz ma możliwość sprawdzenia się w przeprowadzaniu kolonizacji. O ile jednak Anno 1503: Nowy Świat skupia się głównie na wątku ekonomicznym, to w Port Royale na pierwszy plan wysuwa się działania militarne, a konkretnie bitwy morskie i grabienie portów. Z tego pojedynku dwóch gier zdecydowanie zwycięsko wychodzi właśnie Port Royale, ukazujący wszelkie atrakcje bycia korsarzem i w udany sposób powielający pomysły z Pirates!

Maciej Jasiński

PORT ROYALE

GATUNEK: STRATEGICZNA
WERSJA JĘZYKOWA: POLSKA
PRODUCENT: ASCARON
WYDAWCA: ASCARON
WYDAWCA POLSKI: CENEGA
CENA DETALICZNA: 99,90 PLN

Któż nie pamięta ***Pirates!*** Na początku lat 90. gra ta uchodziła za symbol tytułu niezwykle dopracowanego, a jednocześnie w udany sposób łączącego różne gatunki. Później było wiele prób wskrzeszenia sławy tego hitu, w rodzaju ***Buccaneer*** czy ***Corsairs***. Mi jednak, spośród następców ***Pirates!***, najbardziej podobała się gra ***Sea Dogs*** – głównie za bitwy morskie zrobione z wielkim rozmachem i pozostawienie symbolicznego pojedynkowania się na pokładzie statków. Obecnie jednak muszę przyznać, że najbliżej klimatu i jakości ***Pirates!*** jest nowy produkt mało znanej firmy **Ascaron**, zatytułowany **Port Royale**.

Do wyboru masz cztery kampanie, które prezentują różne okresy w historii kolonializmu. Począwszy od dominacji Hiszpanii pod koniec XVI wieku, przez wzrost znaczenia sił angielskich i francuskich, aż po okres schyłkowy kolonii hiszpańskich pod koniec wieku XVII. Przyłączyć możesz się oczywiście zarówno do Hiszpanii, jak i Anglii, Francji czy Holandii. Każda z narodowości ma określone profity i niedogodności, związane z rozmieszczeniem miast, ich rozwojem czy wielkością floty, a tym samym skutecznością wymiany handlowej. Za obszar działań wybrano Morze Karaibskie z licznymi znajdującymi się tam wyspami, a także tereny nadbrzeżne obu Ameryk. Mapa, po której będziesz się poruszał jest bardzo duża, umieszczono na niej 60 miast – zapewniając Ci tym samym rozrywkę na wiele tygodni.

Wcielasz się w **Port Royale** w postać dzielnego marynarza, który marzy o wielkiej sławie i jeszcze większych skarbach, ale chwilowo nie ma ani zbyt dużych oszczędności, ani porządnego okrętu, ani nawet licznej załogi nieustraszonych korsarzy. Początkowo możesz liczyć jedynie

tycznie żadnej wojny nie będziesz mógł przeprowadzić bez wcześniejszego zadbania o wykształcenie obywateli.

Inna sprawa, że sporo czasu poświęcisz najpierw na opanowanie obowiązkowej kolejności budowy. Zazwyczaj bowiem na samym początku masz ograniczoną liczbę narzędzi, jeżeli zatem nikt z sąsiadów akurat nie będzie ich miał, będziesz musiał tak ustawić kolejność stawiania obiektów, aby starczyło narzędzi na budowę mini-huty i domu kowala. Aby jednak postawić wspomniane obiekty, musisz mieć wcześniej cegły, a do tych potrzebne są: wyrobisko i cegielnia, a do ich budowy również narzędzia. Zatem w takiej sytuacji musisz tak wyliczyć swoje zapasy, aby starczyło na wszystko. Podobnych układów zależności jest cała masa, a im wyższy poziom technologiczny, tym bardziej możesz tracić orientację.

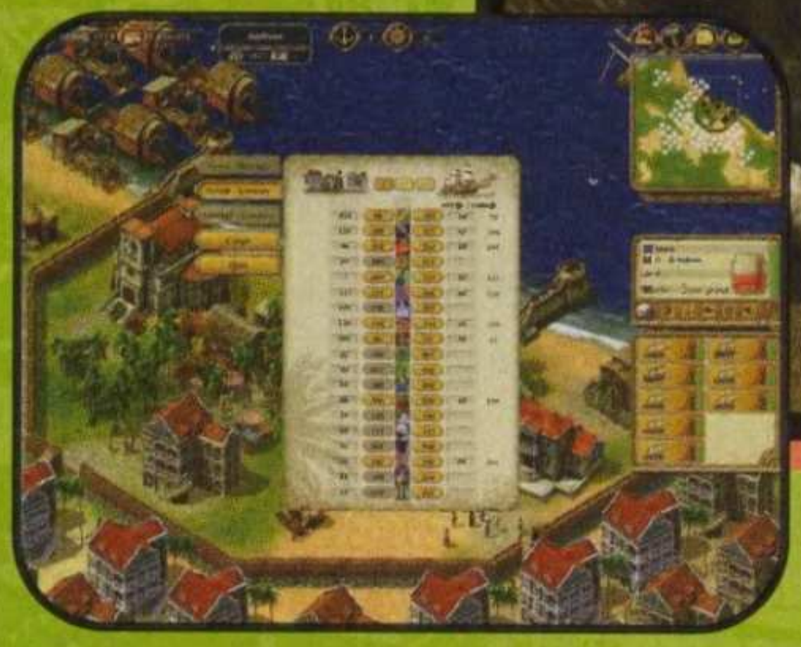
Cóż, przypomina to wszystko nieco zapędy naszych polityków, aby maksymalnie skomplikować rozliczenia podatkowe i cały system fiskalny. Podobne próby w grach ekonomicznych do tej pory raczej mi nie przeszkadzały, bowiem ich zasady były przejrzyste i klarowne. Tymczasem w **Anno 1503** nie do końca wiesz, jak Twe działania wpływają na mieszkańców, jak przebiega przepływ towarów miedzy budynkami. Do tego nie masz w grze zbyt dużej swobody finansowej i często okazuje się, że w momencie, gdy już prawie będziesz wychodził na swoje, stajesz się niestety bankrutem. Nawet przeczytanie instrukcji i przejście tutoriali nie rozwiązuje wszystkich problemów. Tutaj możesz się jedynie uczyć na własnych błędach.

na życzliwość ze strony gubernatora wybranego przez Ciebie miasta. Traktuje Cię on niemal jak syna, nawet list kaperski zaoferuje Ci za niewielką kwotę. Mając taki papierek w ręku, wystarczy jeszcze udać się do lichwiarza – zwanego tutaj pieszczotliwie skarbnikiem – i już można wyruszać w morze bez obawy, że nie będzie za co zapłacić tygodniówki swojej załodze.

HANDEL VS WALKA

Na dobrą sprawę, to od Ciebie zależy, jaki sposób rozwoju kariery wybierzesz. Rozpoczynając kampanię możesz ustalić, które cechy postaci mogą być najbardziej przydatne: czy będzie to szybsze ładowanie dział podczas walk, czy też dodatkowe profity podczas handlu. Najlepiej jednak sprawdza się połączenie handlu ze starciami na morzu i lądzie. Zaczynasz z reputacją chłopca okrętowego, jednak wraz z czasem awansujesz w oczach mieszkańców Karaibów i już jako kapitan będziesz mógł zająć stanowisko gubernatora.

Działania gospodarcze w grze **Port Royale** odbywają się na kilku płaszczyznach. Z jednej strony, masz możliwość pływania pomiędzy portami i sprzedaży w nich poszukiwanych towarów za niezłą cenę. Inne pole działań związane jest z rozwojem wybranego na początku w menu miasta. W Twojej macierzystej kolonii możesz budować domy, chatki rybaków i drwali oraz plantacje bawełny czy tytoniu i masę innych obiektów. Zatrudnionym w nich robotnikom musisz płacić co tydzień pensję, ale dzięki temu otrzymujesz stały dopływ towarów do magazynu, które można później szybko i z zyskiem upłynnić. Dużą korzyścią z faktu rozwoju miasta jest szybki przyrost ludności, a tym samym zwiększenie liczby marynarzy chętnych do zaciągnięcia się na Twoje okręty.



Drugim źródłem przychodów jest to, co piraci lubią najbardziej, a zatem abordaż, zajmowanie innych statków i łupienie bogatych miast. Jak już wspomniałem, początkowo posiadasz jedynie jeden okręt i nie masz odpowiednich środków na zakup kolejnych. Musisz zatem poszukać swej szansy w atakach na pojedyncze statki handlowe i przywłaszczeniu ich sobie. Z kolejnymi udanymi atakami powiększasz coraz bardziej swoją flotyllę (jedno zgrupowanie może liczyć maksymalnie 10 statków), aż do poziomu, gdy w jej skład będą wchodzić okręty jakości galeonów. Wówczas będziesz mógł sprostać nawet niezwykle silnym przeciwnikom.

Możesz również łupić miasta, jednak do wykonania tego niezbędna jest liczna załoga (z której zebraniem w początkowej fazie gry możesz mieć naprawdę spore problemy) czy niezła siła ognia, aby sprostać obronie portu. Wybierając atak od strony morza musisz również liczyć się z koniecznością pokonania najpierw znajdujących się w porcie statków. Szturm miasta na lądzie jest przedstawiony symbolicznie, a Ty możesz przed nim zdecydować jedynie o ustawieniu formacji i rodzaju uzbrojenia swoich ludzi – czy to w muszkiety, czy broń białą.

MOIM ZDANIEM

Piotr Orcholski

Było coś magicznego w wyprawach żeglarzy, którzy płynęli, aby odkryć Nowy Świat. Udało się tą magię przenieść również na karty powieści, taśmę filmową, a w ostatnich latach również do gier komputerowych. Swego czasu zachwycały mnie tytuły w rodzaju ***Colonization*** czy ***Conquest of the New World***. Ich mocną stroną było ciekawe ukazanie kontaktu z rdzennymi mieszkańcami Ameryki oraz rozwinięte elementy ekonomiczne prezentujące, w jaki sposób można było czerpać zyski z zasobów odkrytych ziem. Podobnych wrażeń spodziewałem się po **Anno 1503**, a tymczasem otrzymaliśmy jedynie rodzaj klonu ***Caesara*** i ***The Settlers***, w realiach ***Conquest of the New World***. Brakuje w tej grze klimatu, a jednocześnie poziom jej skomplikowania nie nastraja optymistycznie przy pierwszym kontakcie. Ostatecznie można się do gry przekonać, ale pozostaje wrażenie, że to jednak nie to.

Natomiast **Port Royale** to tytuł, o którym nie pisano zbyt wiele w zapowiedziach, stąd też podchodziłem do niego z dużą nieufnością. Okazuje się, że jest to taka rozbudowana wersja ***Pirates!***, z dobrą oprawą graficzną i niezliczonymi questami. Tylko gdzie podziały się moje ulubione pojedynki z innymi kapitanami? Co jak co, ale ten element powinien być w grze koniecznie.

Port Royale

Anno 1503: Nowy Świat

Zdaniem czytelników

Bywalców forum dyskusyjnego ŚGK zapytaliśmy o to, jak wspominają przebój sprzed lat - Pirates! Oto, co odpowiedzieli:

W Pirates! grałem jeszcze na moim stareńkim C64. Gra wciągnęła mnie po same uszy. Uczęszczałem wówczas do podstawówki i bardzo lubiłem oglądać filmy z piratami. Dzięki Pirates! mogłem już nie tylko podziwiać, ale również samemu wczuć się w rolę pogromcy mórz i oceanów.

Cameron

Co do Pirates! to jeszcze jak byłem mały kajtek i latałem po podwórku z Kaczorem Donaldem, chodziłem do kolegi i grałem w to cudeńko. Dlaczego? Bo jak większość, chciałem być morderczym piratem, przeżywać niesamowite przygody i zdobywać skarby. Dzięki Pirates! dokonywałem tego.

glad4

Dlaczego gra Pirates! jest kultowa? Bo jest cool. A poza tym pamiętam, że siedziałem przy niej trzy noce z rzędu.

Counterman

Niemal łza mi się w oku zakręciła... W Piratów grałem na C-64 (monitor monochromatyczny, zielony) będąc uczniem szkoły podstawowej. Niestety nie miałem stacji dysków, pożyczałem więc takową od kumpla na tydzień lub dwa i grałem w tą grę po kilka godzin dziennie.

Don_Chichot

JAK POSZEDŁ KRÓL NA WOJNĘ

O ile osią rozgrywki w **Anno 1503** jest rozwój ekonomiczny osad, to jednak walka ma niebagatelny wpływ na Twe działania. W niektórych scenariuszach trafiasz na bardzo agresywnych przeciwników (nawet piratów), którzy potrafią połaszczyć się na Twe ziemie.

W celach obronnych możesz wybudować mury, wieże i całe kompleksy obiektów, które są w stanie odeprzeć pierwszy atak. Oczywiście w drugiej kolejności przychodzi czas na bezpośrednie starcie. Żołnierzy możesz rekrutować spośród wielu typów, uzależnionych od uzbrojenia (wcześniej przez Ciebie odkrytego). Podobna sprawa ma się ze statkami.

Potyczki, chociaż niezwykle uproszczone, prezentują się bardzo ładnie. Podobnie ma się zresztą sprawa z całą oprawą graficzną gry. Przedstawienie budynków, ludzi poruszających się pomiędzy nimi, zwierząt czy drzew – jest moim zdaniem na lepszym poziomie, niż w ***The Settlers***. Brakuje co prawda większej liczby cech charakterystycznych obiektów, bo w gąszczu budynków czasami możesz długo szukać, zanim trafisz na ten właściwy. Na pewno przydatna jest w tym względzie opcja kilkustopniowego powiększania mapy.

MOŻNA, ALE BEZ MUSU

Anno 1503 to na dobrą sprawę tytuł, który powinien spodobać się wszystkim miłośnikom gier ekonomicznych. Tym, którzy preferują w RTS-ach raczej szybką akcję w stylu ***Warcrafta 3***, muszę ten produkt odradzić. Ci natomiast, którzy dobrze bawili się chociażby przy ***Majesty*** czy ***The Settlers***, powinni chwalić sobie również produkt **Sunflowers**. Po kilku dniach grania mam wrażenie, że dość miło spędziłem ten czas obcując z **Anno 1503**. Ale mogłem go spędzić jeszcze milej, uruchamiając ***Total War: Viking Invasion*** czy chociażby opisywany poniżej **Port Royale**.

P.S. Gra była testowana na wersji anglojęzycznej, dlatego też nazwy obiektów zastosowane w tekście mogą się różnić od tych, które zostaną umieszczone w polskiej wersji językowej gry. ❐

Anno 1503: Nowy Świat	Port Royale
Obszar działania: nieznane lądy na całej kuli ziemskiej	Karaiby oraz wybrzeża Ameryki Północnej i Południowej
Cel wyprawy: żądza zysku i sławy	żądza zysku i sławy
Posiadany kapitał początkowy: zapasy jedzenia i materiałów budowlanych	zaprzyjaźniony gubernator i zdezelowany stateczek
Czyhające niebezpieczeństwa: plan ekonomiczny autorstwa ministra Grzegorza Kołodki	córka gubernatora, panna na rychłym wydaniu
Najlepsza rozrywka: odwiedzanie szkoły	plądrowanie miast
Wymagane umiejętności: wyższa matematyka, planowanie przestrzenne	podstawy matematyki, dawne strategie morskie
Zalecane umiejętności: wytyczanie szlaków handlowych	strzelanie z obu burt
Preferowane cechy charakteru: opanowanie i spokój	bezwzględność i okrucieństwo
Piraci: trafiają się	na każdym kroku
Czas nauki obsługi gry: 20 minut	30 minut
Czas nauki „o co w tym dokładnie chodzi": 10 godzin	2 godziny / dla znających Pirates! - 15 minut
Ocena końcowa: 7	9

Ostatnim wreszcie sposobem na zarabianie jest poszukiwanie znanych piratów, za którymi wystawiono listy gończe. Taki list informuje o sile flotylli pirata oraz o miejscu, w którym go ostatnio widziano. Wystarczy tylko popłynąć do podanego portu i pokręcić się chwilę po okolicy – jednak walka z piratami do najłatwiejszych nie należy. Potrafią oni szybko przeładowywać działa i są bardzo sprawni w walce wręcz, a co więcej – prawie nigdy nie uciekają i się nie poddają, a walczą za to do samego końca.

Jeszcze kilka słów w tym miejscu należy napisać o bitwach morskich. To ten element wzbudził mój największy zachwyt. Starcia mają bardzo przejrzyste i proste zasady, a przyjemność płynąca z prowadzonych działań jest niezwykle duża. W walce może brać równocześnie udział maksymalnie 20 okrętów (10 Twoich i 10 przeciwnika), do wyboru masz trzy rodzaje amunicji (do niszczenia poszycia, żagli i uśmiercania załogi) oraz możliwość ostrzału lub abordażu. Niby niewiele, ale na dobrą sprawę więcej nie potrzeba. W każdej chwili możesz włączyć pauzę i wówczas wydać nowe polecenia okrętom. Warto jednak przed każdym starciem morskim wykonać sejwa, bowiem komputer ma tendencję do drobnego oszustwa. Jeżeli złupisz kilka konwojów z rzędu, należących do jednego kraju, to w pobliżu ostatniego starcia

prawie zawsze pojawia się grupa egzekucyjna dziesięciu okrętów wojennych z pełnym stanem załogi na pokładach. To taki drobny przekręt, aby nie było zbyt łatwo.

OKUP ZA PSA

Port Royale zawiera naprawdę wiele elementów, które nawiązują do ***Pirates!*** przenosząc tym samym klimat tej starej gry. Masz zatem gubernatora i jego córkę, która już jako Twoja żona ma zawsze wiele do powiedzenia i marudzi Ci, że cały czas nie ma Cię w domu. Jest też oczywiście tajemnicza mapa, która może pomóc w odnalezieniu ciekawych miejsc. W każdym porcie znajduje się tawerna, a w niej oficerowie chętni do zatrudnienia, a także zwykli ludzie, którzy mają do Ciebie jakiś interes.

To właśnie liczba questów wpływa na przyjemność płynącą z obcowania z grą. Zadania mogą być różne – od dostarczania towarów na zlecenie gubernatora, przez łupienie konwojów w poszukiwaniu konkretnych materiałów, po wpłacenie piratom okupu za psa – jego właściciel jest niezwykle zdenerwowany, bo porywacze zagrozili, że wyrzucą Reksia za burtę. Oczywiście nie musisz wypełniać wszystkich zadań, ale angażowanie się w pomoc niezwykle ubarwia grę.

Ciekawym pomysłem jest w **Port Royale** dowolne sterowanie upływem czasu. Jeśli np. jesteś w mieście i zajmujesz się żmudnym budowaniem czy handlowaniem – to możesz ustawić zegar na minimalnym poziomie. Natomiast gdy bezproduktywnie czekasz w porcie na naprawę statków, przyspieszasz i nie tracisz zbędnie czasu.

MUSISZ TO MIEĆ

Jeżeli zagrywałeś się w ***Pirates!*** i lubisz „Karmazynowego pirata" czy „Kapitana Blooda", to nie masz specjalnego wyboru. **Port Royale** to gra stworzona dla Ciebie. Olbrzymi obszar działań, niezliczone bitwy morskie, ciekawe zadania, a do tego bardzo ładna grafika – tak pokrótce prezentuje się ten tytuł. Warto też podkreślić, że osoby mające już kontakt z **Pirates!** i jego kolejnymi klonami, będą się czuły jak ryba w wodzie, grając w **Port Royale**. ❐

7 OCENA

WARTO ZAGRAĆ

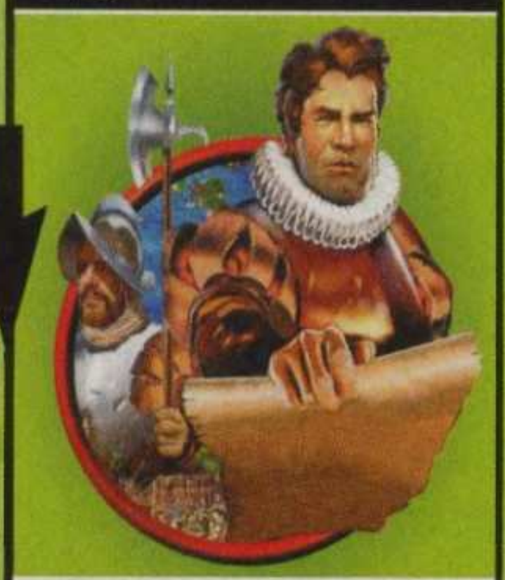
Wymagania minimalne:

Pentium 350 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D 8 MB

Wymagania zalecane:

Pentium 2/700 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB

http://www.anno1503.com



http://www.ascaron.com/

Wymagania minimalne:

Pentium 2/450 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB

Wymagania zalecane:

Pentium 3/900 MHz, akcelerator 3D 32 MB, 128 MB RAM,

9 OCENA

REWELACJA

recenzje

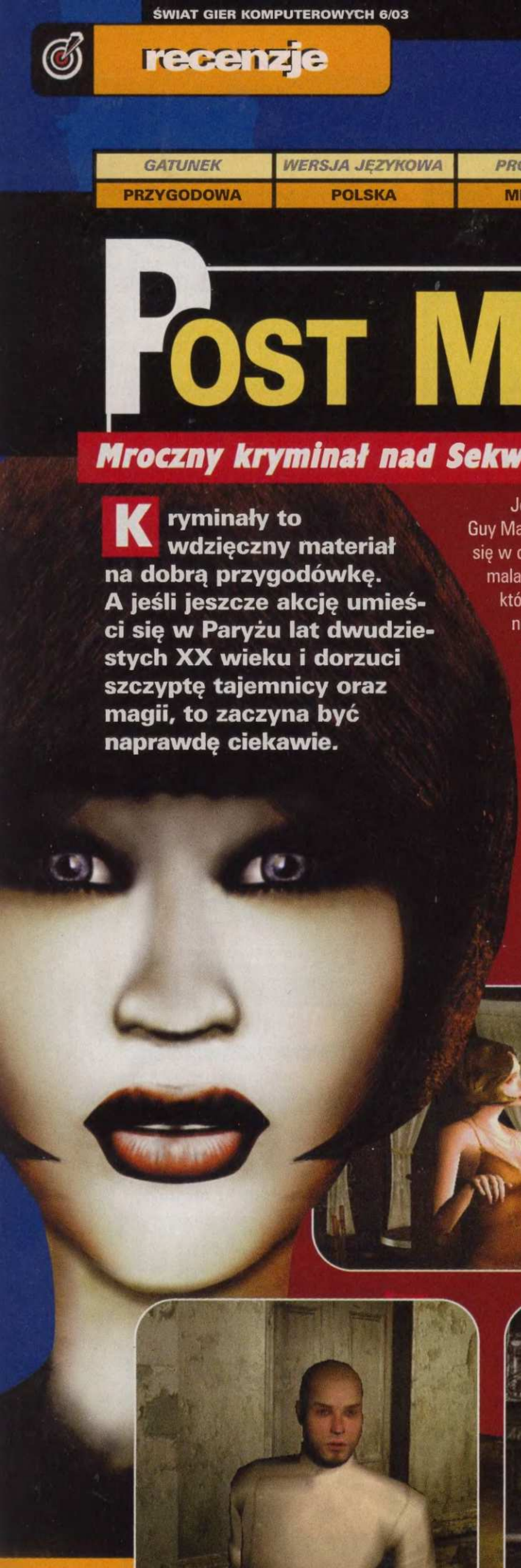
GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
PRZYGODOWA	POLSKA	MICROIDS	MICROSOFT	CENEGA	79,90 PLN

POST MORTEM

Adam Gregrowicz

Mroczny kryminał nad Sekwaną

Kryminały to wdzięczny materiał na dobrą przygodówkę. A jeśli jeszcze akcję umieści się w Paryżu lat dwudziestych XX wieku i dorzuci szczyptę tajemnicy oraz magii, to zaczyna być naprawdę ciekawie.

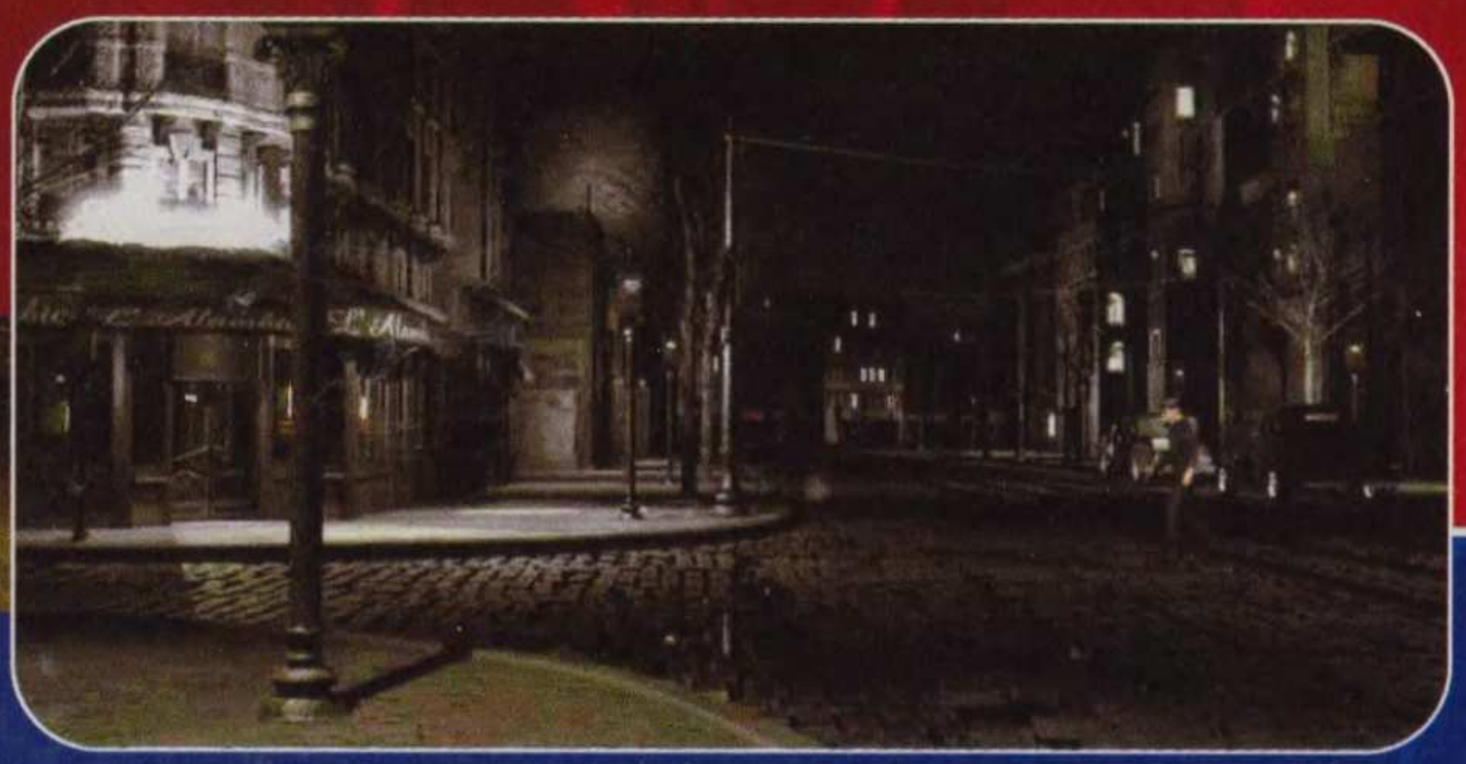


Jest rok 1927, były nowojorski detektyw Guy MacPherson po zakończeniu kariery zaszył się w cichych zakątkach Paryża, aby zająć się malarstwem i odpocząć od wizji morderstw, które prześladują go po latach tropienia nowojorskich przestępców. Nie jest mu jednak dane uciec od swojego wieloletniego zajęcia. Przyjmuje bowiem zlecenie Sophii Blake – Amerykanki, której siostra i szwagier zostali brutalnie zamordowani. Jak się okaże sprawa wcale nie jest łatwa, a zaułki Paryża kryją wiele mrocznych i makabrycznych tajemnic.

Pierwszy kontakt z grą przypomniał mi ***Black Dahlię*** – grę przygodową z 1998 roku. Sprawiła to mroczna tajemnica, którą należy odkryć i klimat fabuły utrzymany w stylu filmów Black Noir. I muszę też dodać, że **Post Mortem** jest jednak grą nieco skromniejszą technicznie – ***Black Dahlia*** powstała w czasach, gdy na topie były wielopłytowe przygodówki z mnóstwem wstawek filmowych. Nie oznacza to jednak, że Post Mortem nie daje szansy na dobrą grę. W grze spotkasz 20 postaci, z których każda posiada własną osobowość i indywidualnie reaguje na Twoje zachowanie. I co ciekawe – to nawet działa. Reakcje napotkanych osób zależą od tego, co do nich powiesz. Zależnie od tego, co wybierzesz, tak będzie się toczyła akcja – i to zauważalnie inaczej. Dodatkowo większość rzeczy można wykonać w dowolnej kolejności, co jeszcze potęguje złudzenie swobody. Co prawda tylko złudzenie właśnie, bo w efekcie wszystkie drogi pod koniec zbiegają się w jednym punkcie i do końca biegną już dosyć liniowo. Na szczęście, na osłodę pozostaje jeszcze kilka wariantów zakończenia gry.

Bardzo ciekawy jest także pomysł z wcieleniem się w postać jednego z podejrzanych w dniu morderstwa. Wszystko, co wówczas zrobisz lub nie zrobisz, dostarczy (lub nie dostarczy) informacji MacPhersonowi – informacje te pojawią się w dalszej części gry, gdy już wrócisz do kierowania postacią detektywa. Szkoda tylko, że autorzy skorzystali z tego pomysłu tylko raz, bo jest to coś zupełnie nowego.

Zagadki, z którymi spotkasz się w grze, nie należą do najtrudniejszych, poza finałową.



Ale to moim zdaniem zdecydowana zaleta – niejako ukoronowanie tropów zbieranych przez większość rozgrywki. Szkoda jednak, że sama gra jest dosyć krótka. Poza końcową łamigłówką, przez pozostałe można „przebić się" dosyć szybko i bez większych kłopotów. I choć w grze jest sporo lokacji do obejrzenia, to przechodzi się przez nie migiem. W praktyce przygodę wydłużają głównie dialogi, których jest sporo, a do tego toczą się w niespiesznym, sennym wręcz tempie. Co gorsza, nie można ich w żaden sposób przyspieszyć lub przerwać. Choć z drugiej strony dodaje to smaczku i wprowadza w błogi, spokojny nastrój, dzięki czemu wszystkie drastyczne zwroty akcji naprawdę potrafią wstrząsnąć.

Zastosowany w grze interfejs to typowy w dzisiejszych przygodówkach point-and-click połączony z panoramicznym wyświetlaniem lokacji. Przechodzenie pomiędzy poszczególnymi miejscami odbywa się skokowo (gra mieści się tylko na 2 CD), ale za to w każdym miejscu można rozglądać się dookoła i w ograniczonym zakresie spoglądać w górę i w dół. Kieszeń dostępna jest przy użyciu prawego przycisku myszki i operuje się nią dosyć wygodnie, tym bardziej, że ilość znalezionych przedmiotów nie rośnie ponad miarę. Dodatkowo masz cały czas dostęp do automatycznie wypełniającego się notatnika z podstawowymi informacjami i podpowiedziami oraz zapis najważniejszych dialogów, w których mogą się kryć naprawdę cenne informacje. Nie zwalnia to oczywiście od uważnego przyglądania się wszystkiemu dookoła.

Tym bardziej, że jest na co patrzeć. Graficznie, gra jest bardzo dobra. Wszystkie lokacje przygotowano bardzo starannie. Wszystkie utrzymane też są w ciemnej, mrocznej tonacji, doskonale pasującej do klimatu, w którym utrzymana jest cała gra. Nieco gorzej jest już niestety z postaciami. O ile twarze są zrobione poprawnie, to szwankuje animacja i ludzie sprawiają wrażenie pajacyków poruszanych pociągnięciami za niewidzialne sznurki. Na szczęście da się z tym żyć. Tym bardziej, że braki animacji rekompensuje świetna muzyka – tak jak grafika jest w mrocznej tonacji i doskonale pasuje do klimatu ciemnych zaułków Paryża z lat dwudziestych.

Post Mortem to porządna przygodówka, w którą warto zagrać. Widać, że autorzy gry poszli w dobrą stronę – wskazuje na to całkiem spora dowolność i rozwidlenia akcji. Niestety, atut ten nie został wykorzystany do końca i gra jest dosyć krótka i przez większość czasu jednak zbyt prosta. ❐

plusy | **minusy**

+ akcja zależna od decyzji gracza
+ brak typowych, nudnych łamigłówek

– za krótka

W SKRÓCIE

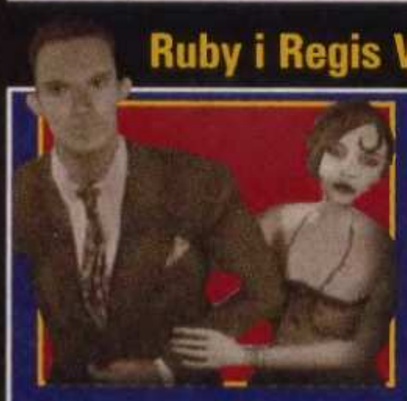
BOHATEROWIE POST MORTEM

Guy MacPherson

– były nowojorski detektyw. Szuka w Paryżu ukojenia i spokoju. Niestety, nie będzie mu to dane – sprawa morderstwa małżeństwa Whytesów zmieni jego życie.

Sophia Blake

– bogata amerykanka. Wynajęła MacPhersona, aby wyjaśnił sprawę brutalnego morderstwa jej siostry i szwagra. Kobieta z gatunku takich, którym nie można odmówić.



Ruby i Regis Whyte

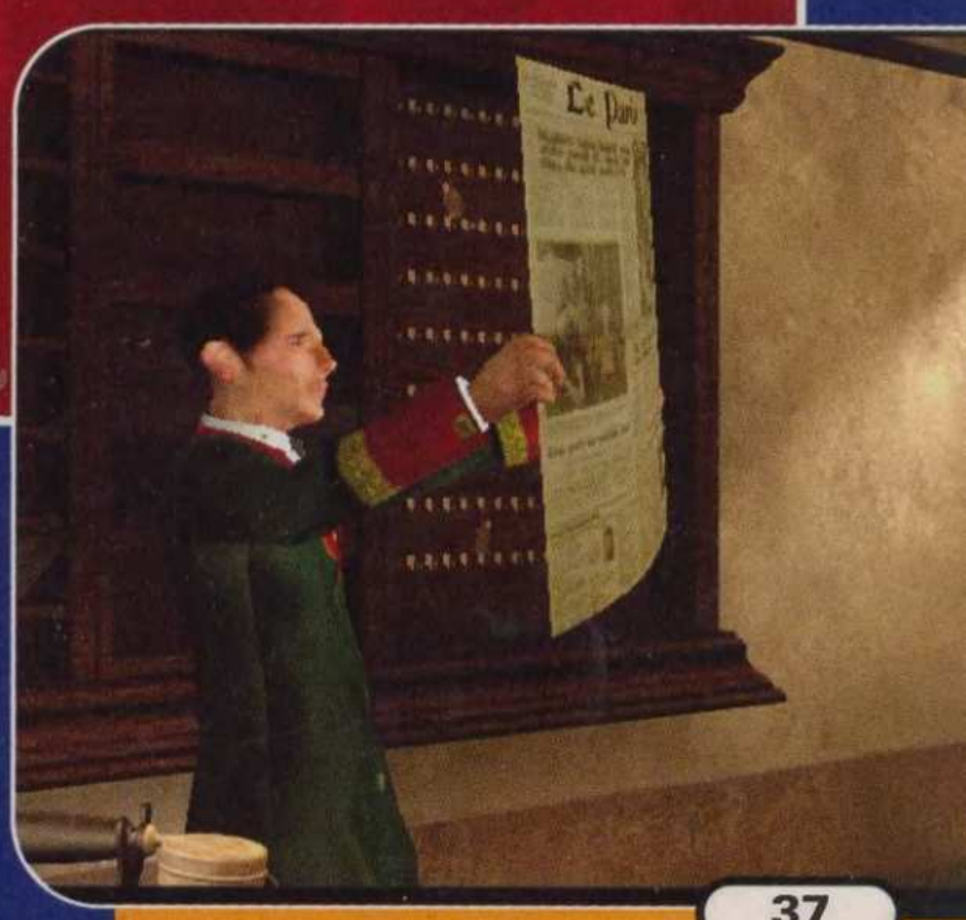
– siostra i szwagier Sophii Blake. Zamordowani w hotelu Orphee. Ich ciała znaleziono pozbawione głów.

Komisarz Lebrun

– komisarz komisariatu, którego teren działania obejmuje Hotel Orphee. Robi wszystko, żeby zamknąć śledztwo i wyciszyć sprawę, bo psuje to reputację jego rewiru.

Doktor Frank Kaufner

– niedoszły psychoanalityk pracujący jako koroner przy sprawie Whytesów. Znał ich jeszcze przed morderstwem, choć nie chciał się do tego przyznać. Lepiej patrzeć mu na ręce.



8

OCENA

NIEZŁA JAZDA

http://www.postmortem-videogame.com

Wymagania minimalne:

Pentium 2/350 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x4, karta 3D 16MB, Windows 98

Wymagania zalecane:

Pentium 3/500 MHz, 128 MB RAM, CD-ROM x32, karta 3D 32MB

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
ZRĘCZNOŚCIOWA	ANGIELSKA	OUTRAGE GAMES	THQ	LEM	—

baRTeS

RED FACTION 2

Sprowadzeni na ziemię

Red Faction, debiutując dwa lata temu, stała się grą dosyć głośną, jak na mój gust nawet przesadnie głośną. Nie widziałem w niej nic tak zachwycająco nowego, no może poza rozbijaniem ścian, co pozwalało czasem pobiec na skróty. Mijają długie miesiące, pojawia się druga część – po seqeulu gracz ma pełne prawo spodziewać się ulepszeń, usprawnień i ładniejszych wizualiów. A tu guzik z pętelką, moi drodzy!

Dalibóg, chciałbym nie musieć tego powiedzieć: **Red Faction 2** to odgrzewany kotlet z baru mlecznego „Outrage Games". Przełyka się go w tempie ekspresowym (grę można ukończyć w ciągu doby-dwóch), brak mu oryginalnych przypraw (nic nowatorskiego w rozgrywce nie wychwyciłem), a jego mdły smak powoduje, iż niezbyt szybko chce się doń wrócić (potworna liniowość zniechęca do powtórek).

DZIECIOBÓJCA Z WYROKIEM

Nie tylko sam gracz, ale i fabuła zostaje sprowadzona na ziemię przez ten tytuł. Jak zapewne fani **Red Faction** pamiętają, pierwsza część rozgrywała się na marsjańskiej kolonii, a głównym bohaterem był niejaki Parker. W drugiej części powracasz na Ziemię, tym razem wcielając się w rolę ulepszonego technologicznie super-żołnierza o imieniu Alias. Główny bohater został zatem podmieniony, za to postacią łączącą obie części **Red Faction** jest wszechwładny Kanclerz Sopot. Ów totalitarny władca stworzył na swój użytek armię technologicznie ulepszonych żołnierzy, takich jak Alias, którzy mieli mu zapewnić spokojne rządy i trwały ucisk ludu pracującego. Jednak po jakimś czasie Sopot skonstatował, iż jego „über-żołdacy" są zbyt inteligentni i mogą pewnego dnia zagrozić jego niepodzielnym rządom. Sopot wydaje rozkaz zgładzenia tych istot.

Wraz z pięciorgiem nad-żołnierzy i żołnierek postanawiasz zemścić się na swoim stwórcy, a karą może być tylko śmierć. Już na starcie czeka na gracza spore rozczarowanie: dlaczego nie można wybrać swojej postaci, przez co skazani jesteśmy na Aliasa? Mało tego, choć teoretycznie czasem otrzymujesz wsparcie od swoich wspólników, w rzeczywistości to i tak Ty odwalasz 99% czarnej (excuse my French) roboty. Do łez rozbawiła mnie snajperka Quill, która wpierw zapewniła mnie, że gdy ja będę wysadzał most, ona ubezpieczać mnie będzie swym karabinem snajperskim, po czym pozwoliła by dziesiątki kul, niczym natrętne muchy, świstały wokół mojej bombami zajętej głowy. Za to co i rusz informowała mnie o nadjeżdżającym pociągu. Mówiąc zwięźle, miałem mieć u boku snajperkę, a dostałem dróżniczkę. Rewelacja!

Zważywszy na małą ilość misji w **Red Faction 2**, nie należało się spodziewać wielce rozbudowanej fabuły, jednak twórcy odrobinę przesadzili z fabularną ascezą. Przez większość czasu właściwie nie wiadomo o co chodzi, dla-

czego trzeba wybijać do nogi całe armie wrogów i czym się to wszystko ma skończyć (poza zabiciem Sopota, co jest wiadome od drugiej misji). W tym aspekcie producenci zbliżyli się swym podejściem do sposobu myślenia twórców ***Serious Sama***: „po co Ci mózg, przecież masz karabin". A skoro już o karabinach mowa, to i tu nie zrobiono wszystkiego, co zrobione być powinno. Przede wszystkim nie zbalansowano siły ogniowej poszczególnych typów broni. Jak tu nie dostać białej gorączki, gdy się widzi, iż trzymając w ręku dwa karabiny jako żywo przypominające Uzi musisz wpakować w nieopancerzonego przeciwnika co najmniej pół magazynka, zanim tamten łaskawie przeniesie się w niebyt. Takie malutkie detale powodują, iż szybko dojdziesz do wniosku, że trzymać się trzeba broni najskuteczniejszych, z reguły tych o największym kalibrze.

JAK PO SZNURKU

Część z kilkunastu dostępnych typów broni posiada alternatywny tryb ognia (na przykład granatnik), dzięki któremu można się przebijać przez ściany. To zasługa silnika GeoMod – powodu do dumy pierwszej części **Red Faction**. Podobnie jak w części pierwszej, także i w sequelu można skrócić sobie drogę kilkoma wybuchami. Niestety, podobnie jak w części pierwszej, dotyczy to tylko części ścian. Być może się czepiam, ale dla mnie niepojęte jest, iż spośród dwóch ścian stojących tuż obok siebie, zbudowanych z tego samego materiału, tym samym typem pocisku mogę rozbić tylko jedną z nich – tę, którą twórcy uznali za ważną dla rozgrywki. W takich chwilach mocno docierała do mnie świadomość liniowości w najczystszej postaci, świadomość spotęgowana, gdy chwilę później, idąc w niewłaściwym kierunku w tunelu kolejki podziemnej, natrafiłem na „pole siłowe" – czyli koniec możliwości ruchu, mimo iż na ekranie tunel ciągnął się jeszcze przez dziesiątki metrów.

Opcja niszczenia ścian to jedna z cech, z których twórcy oryginalnego **Red Faction** byli bardzo dumni. Druga rzecz to możliwość sterowania niektórymi pojazdami. W części drugiej **Red Faction** ta opcja także jest obecna. Będziesz mógł wsiąść do samolotu bojowego, czołgu czy łodzi podwodnej, a także założyć Mobile Armour Suit. Moim zdaniem, „ujeżdżanie" maszyn bojowych odrobinę rozczarowuje, gdyż na przykład w takim czołgu oraz samolocie pozostawiono Ci jedynie funkcję strzelca pokładowego. No cóż, lepszy rydz niż nic.

DLA SAMOTNYCH

Do tej pory nie wspomniałem jeszcze o trybie multiplayer, a to dlatego, iż istnieje on jedynie w postaci „botmatch". I choć komputerowi przeciwnicy, podobnie jak i w trybie kampanii, są całkiem inteligentni, nie zmienia to faktu, iż tryb ten bez możliwości gry przez sieć z żywymi ludźmi, to jedynie ersatz, a nie multiplayer z prawdziwego zdarzenia. Gwoli reporterskiej ścisłości wspomnę jedynie, że dostępne sa tryby DM, TDM, CTF, arena.

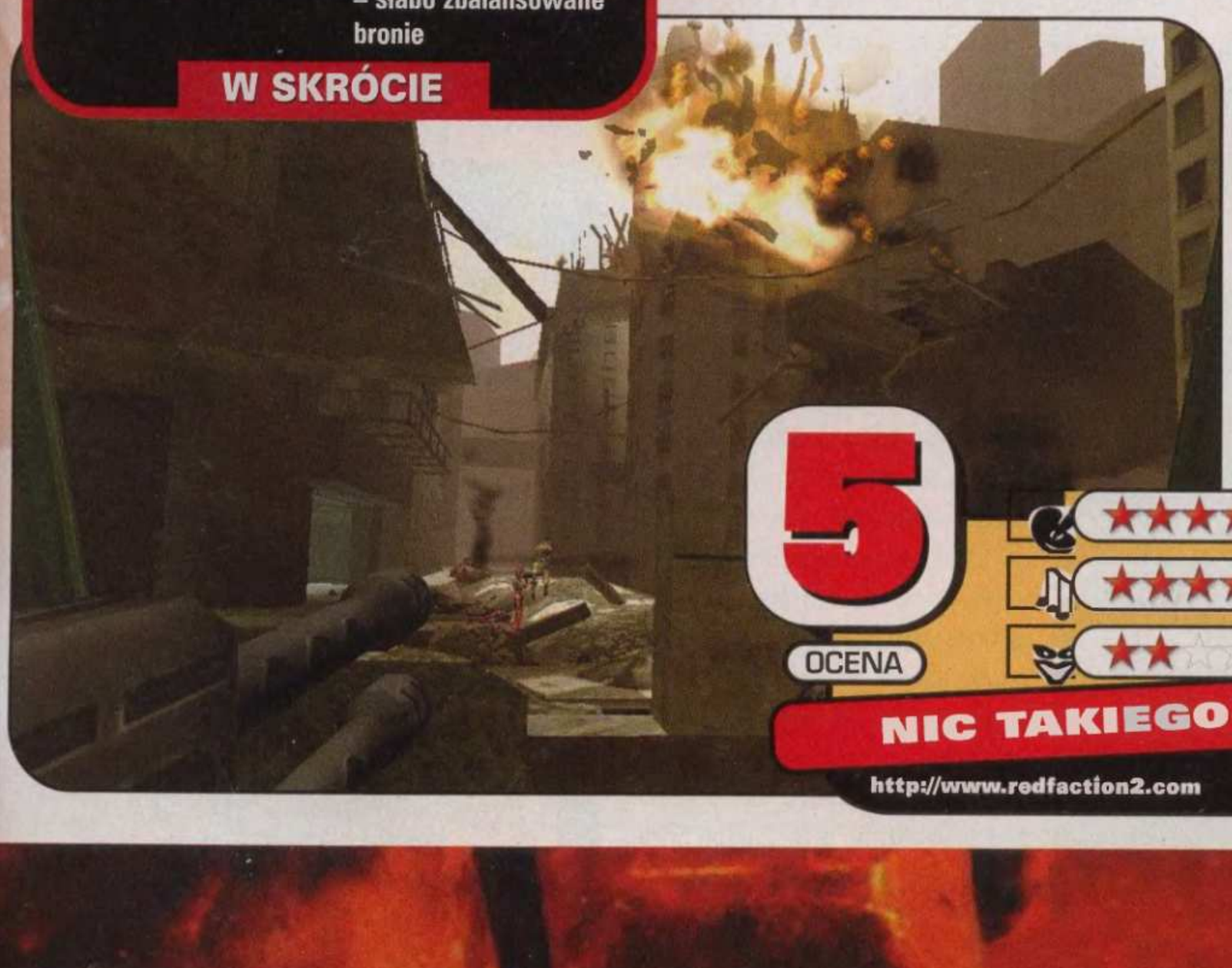
Red Faction 2 jest konwersją gry RF na PS2 i jako taka nie jest w stanie imponować grafiką. W porównaniu do pierwszej części na PC, chyba jedynie animacje postaci są w sposób zauważalny lepsze, a reszta niczym specjalnym się nie wyróżnia. Mapy są niezbyt duże, kolory miejscami monotonne, natomiast efekty świetlne dobre, ale nie powalające. Dźwięk także stoi na średnim poziomie, choć znajdują się i takie perełki, jak głos Molova, podkładany przez samego Lance'a Henriksena („Obcy"). Trzeba jeszcze zauważyć, że kolejnym znamieniem związanym z konwersją z konsoli jest nieprzyjazny graczom sposób zapisywania stanu gry (tylko między misjami) oraz zdecydowane nastawienie rozgrywki na styl arcade.

Podsumowując, jeśli z jakichś powodów pominąłeś **Red Faction**, to możesz pograć w sequel tej gry. Natomiast graczom znającym RF oraz tym, którzy są bardziej wymagający w stosunku do gier FPS, radzę sobie ten tytuł odpuścić. ❐

plusy + **minusy**

+ nie nadwereża umysłowo
+ można popływać łodzią podwodną
– przeciętniactwo wykonania
– brak innowacyjności
– za krótka
– brak multiplayera
– słabo zbalansowane bronie

W SKRÓCIE



5

OCENA

NIC TAKIEGO

http://www.redfaction2.com

Wymagania minimalne:

Pentium 3/500 MHz, 128 MB RAM, CD-ROM x8, karta graficzna 16 MB, Windows 98/Me/2000/XP

Wymagania zalecane:

Pentium 4/1,2 GHz, 256 MB RAM

recenzje

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
STRATEGICZNA	POLSKA	CAT DADDY GAMES	MONTE CRISTO	CENEGA	59,90 PLN

Mariusz Puzynowicz

CASINO TYCOON

Z wizytą w jaskini hazardu

Jeśli oglądałeś film „Kasyno" z Robertem de Niro i Sharon Stone, zapewne wiesz dokładnie, jakie problemy i przyjemności czekają tych, którzy chcą poprowadzić własny dom rozrywki. Niestety, Casino Tycoon nie dostarcza aż tylu atrakcji.

Jak się już pewnie domyślasz, Twoim zadaniem będzie stworzenie świetnie prosperującego kasyna, w którym Twoi goście będą szczęśliwi do tego stopnia, że zapomną dosłownie o bożym świecie i zaczną szastać pieniędzmi na lewo i prawo.

Gra nie rozpieszcza różnorodnością rodzajów rozgrywki: tutorial, wolna gra oraz tylko 8 pojedynczych misji. Szkoda, że nie dodano żadnej kampanii ani chociażby większej liczby zadań do wykonania, bo to, co jest zawarte w programie, starcza tylko na dwa lub trzy dni zabawy. Misje, które oddano do dyspozycji gracza, są dość schematyczne, np. należy zamienić nocny klub w kasyno, czy też stworzyć pięciogwiazdkowy lokal z obiektu, który początkowo jest na skraju bankructwa.

W kasynie można stawiać kilka rodzajów sprzętów służących do rozrywki: automaty wrzutowe (9 modeli), stoły do gry (również 9 typów) oraz trzy salki (lekcje hazardu, multilotek i zakłady sportowe). Aby goście poczuli się bardziej komfortowo, należy wybudować szereg budowli dodatkowych: toalety, bary, restauracje, sklepy z pamiątkami czy nawet hotele. Mile widziane będą wszelkie sofy, krzesła, stoliki i inne drogie ozdobniki. Z myślą o hazardzistach, którzy mają słabe serce – a takich jest zaskakująco dużo – należy postawić punkt pierwszej pomocy medycznej. Kiedy Twoje kasyno rozrośnie się, zbuduj scenę i wynajmuj gwiazdy estrady – goście będą wniebowzięci, a Tobie wpadnie trochę dodatkowego grosza. W hazardowym lokalu nader często pojawiają się osoby z półświatka przestępczego. Można ich podzielić na kilka rodzajów: kieszonkowcy, szulerzy oraz osoby oszukujące na automatach. Aby się ich pozbyć, należy zatrudnić ochroniarzy, którzy zajmą się nieproszonymi gośćmi. Drażniącą kwestią jest to, że przestępców należy odkryć samemu, obserwując salę przez kamery. Jeżeli na początku kogokolwiek będzie to bawić, to jednak po dłuższym czasie stanie się jedynie nużącą koniecznością. Także wszystkie rzeczy psują się zaskakująco często – co kilkanaście minut wszystko trzeba naprawiać. Czy ktoś potrafi mi racjonalnie wytłumaczyć, co może psuć się ciągle w stole do pokera albo tym do blackjacka?

Wizualnie, gra przedstawia się wyśmienicie. Automaty świecą i mrugają, kelnerka sprawnie roznosi drinki, gdzieś z boku ochroniarz dyskretnie przeszukuje podejrzanego gościa, a na scenie swój występ zaczyna właśnie sobowtór Elvisa. Bez dwóch zdań – jest na co popatrzeć. Graficznie program przypomina mi grę ***The Sims***. Składa się na to szereg czynników: animacja postaci, które potrafią wyrażać swe uczucia, czy mnóstwo elementów wyposażenia, dzięki którym Twe kasyno będzie wyglądać tak, jak tylko zechcesz.

Po **Casino Tycoon** spodziewałem się rozbudowanego symulatora ekonomicznego kasyna, a otrzymałem program, który swą złożonością nie może się równać chociażby z ***Rollercoaster Tycoon 2***. W **Casino Tycoon** gra się wspaniale... o ile kontakt z grą nie jest zbyt długi. No bo ile razy można budować od nowa praktycznie to samo kasyno? ❐

plusy + – **minusy**

+ oprawa audiowizualna
+ ciekawy pomysł
– za mało rozbudowana
– szybko się nudzi

W SKRÓCIE

	★★★★☆
	★★★☆☆
	★★★☆☆

6

OCENA

MOŻNA ZOBACZYĆ

Wymagania minimalne:

Pentium 2/350 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB

Wymagania zalecane:

Pentium 3/900 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB

http://www.montecristogames.com/

80 000
NAJLEPSZYCH STRON O GRACH

MUSISZ TYLKO PAMIĘTAĆ ADRES

WWW.GRY-ONLINE.PL

GRY OnLine™

Poradniki do gier, kody, pliki, galerie, recenzje, zapowiedzi, encyklopedia gier, publicystyka forum dyskusyjne dla graczy.

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
STRATEGICZNA	ANGIELSKA	CREATIVE ASSEMBLY	ACTIVISION	LEM	139,90 PLN

MEDIEVAL: TOTAL WAR
Viking Invasion

Bazyl

Nadchodzą Wikingowie!

Jedną z najlepszych gier strategicznych ubiegłego roku był Medieval: Total War. Viking Invasion, dodatek do *MTW*, jest znacznie skromniejszy, jeśli chodzi o obszar gry i jej ramy czasowe – przedstawia wydarzenia, jakie rozegrały się na Wyspach Brytyjskich w przeciągu 300 lat, poczynając od 8 w. n.e.

Był to okres ekspansji Wikingów, szukających zarówno łatwego łupu, jak i nowych terenów do zasiedlenia. Wydarzenia te przedstawione są w nowej kampanii zatytułowanej po prostu **Viking Invasion**, w której zwycięstwo można osiągnąć tylko poprzez podbój wszystkich kilkudziesięciu prowincji, na jakie podzielona jest Anglia i Irlandia (plus terytorium Danii i Norwegii). Zamieszkuje je osiem frakcji: Piktowie, Szkoci, Irlandczycy, Walijczycy, Saksończycy, mieszkańcy Northumbrii i Mercji oraz Wikingowie. Każda z tych nacji posiada określone zalety i wady oraz charakterystyczne dla siebie rodzaje wojsk. Zupełnie inaczej niż w ***MTW*** wygląda drzewo technologiczne. Nie ma tu takich zaawansowanych „technologii", jak na przykład proch.

Zróżnicowanie poszczególnych prowincji Anglii i Irlandii jest bardzo duże i bezpośrednio przekłada się na sposób gry poszczególnymi frakcjami. Saksończycy dysponują na przykład bogatymi prowincjami na południu, co daje im możliwość wystawienia licznej armii. Irlandczycy są relatywnie biedni, ale dzięki temu w mniejszym stopniu narażeni na ataki Wikingów w początkowej fazie gry. Rodzime strony Wikingów są tak jałowe, że po prostu muszą oni zapuszczać się na łupieżcze wyprawy, by mieć fundusze na rozwój. Dzięki swym statkom mogą w jednej turze atakować Piktów na północy, a już w następnej – brzegi Kornwalii na południu. Nie ma okrętów, które mogłyby się równać z drakkarami, a i na lądzie Wikingowie mogą ryzykować starcie z liczniejszym przeciwnikiem.

Mobilność Wikingów powoduje, iż poszczególne prowincje częściej niż w ***MTW*** przechodzą tu z rąk do rąk, jak również toczy się o wiele więcej bitew. Biorąc to pod uwagę, niezwykle poręcznym narzędziem jest nowość gry w postaci ekranu pojawiającego się przed każdą bitwą. Za jego pośrednictwem można powziąć strategiczne decyzje jeszcze przed rozpoczęciem walki: odwołać atak, wycofać się do własnej twierdzy, zlecić komputerowi dowodzenie itp. Jeśli w prowincji, gdzie toczyć ma się walka, działają szpiedzy należący do gracza, dowie się on, jakie dokładnie wojska stoją mu na drodze. Isnieje rówież możliwość zapisania stanu gry przed rozpoczęciem bitwy.

Na koniec dodam jeszcze tylko, iż w **Viking Invasion** pojawiła się opcja, o którą miłośnicy gry niejednokrotnie prosili jej twórców – chodzi mi o możliwość wylewania gorącej oliwy na głowy żołnierzy atakujących zamek. Każdy, kto widział film „Braveheart", wie, jakie to skuteczne.

Trzy oryginalne kampanie ***MTW*** nadal są dostępne, aczkolwiek pojawiły się w nich nowe frakcje: Sycylijczycy, Węgrzy i Aragończycy plus nowe rodzaje wojsk – między innymi swego rodzaju średniowieczny karabin maszynowy. Kto chce, może spróbować swych sił w pokierowaniu losem tych narodów, nie jest to jednak zadanie łatwe, gdyż mają one dookoła praktycznie samych wrogów.

Viking Invasion jest w moim przekonaniu grą, którą powinien mieć każdy miłośnik ***Medieval: Total War***. Dodatek ten nie tylko oferuje nową kampanię, ale przede wszystkim zmienia warunki gry na tyle, że staje się ona zupełnie nowym doświadczeniem. Gorąco polecam. ❐

9

OCENA

REWELACJA

Wymagania minimalne:

Pentium 2/350 MHz, 128 MB RAM, CD-ROM, akcelerator 3D 16 MB

Wymagania zalecane:

Pentium 3/750 MHz, 256 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB

http://www.totalwar.com/community/viking.htm

plusy + **minusy** −

+ nowa, emocjonująca kampania
+ 3 nowe frakcje w oryginalnych kampaniach
− starzejąca się oprawa graficzna

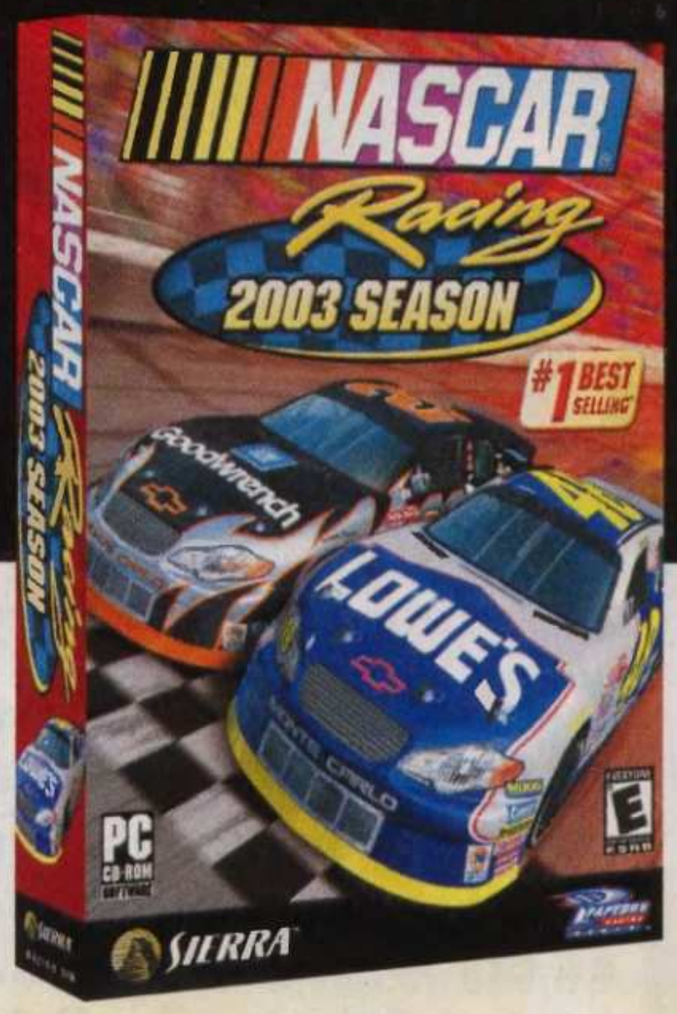
W SKRÓCIE

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
ZRĘCZNOŚCIOWA	ANGIELSKA	PAPYRUS	VIVENDI	PLAY IT	129,99 PLN

NASCAR RACING 2003 SEASON

Ostatnia gra cyklu NASCAR Racing

Bazyl



Tym, czym seria Chessmaster jest dla miłośników gry w szachy, tym dla fanów amerykańskich wyścigów NASCAR jest cykl *NASCAR Racing* firmy Papyrus. Zapoczątkowany w 1995 roku, wzbogacił się niedawno o kolejną część – NASCAR Racing 2003 Season.

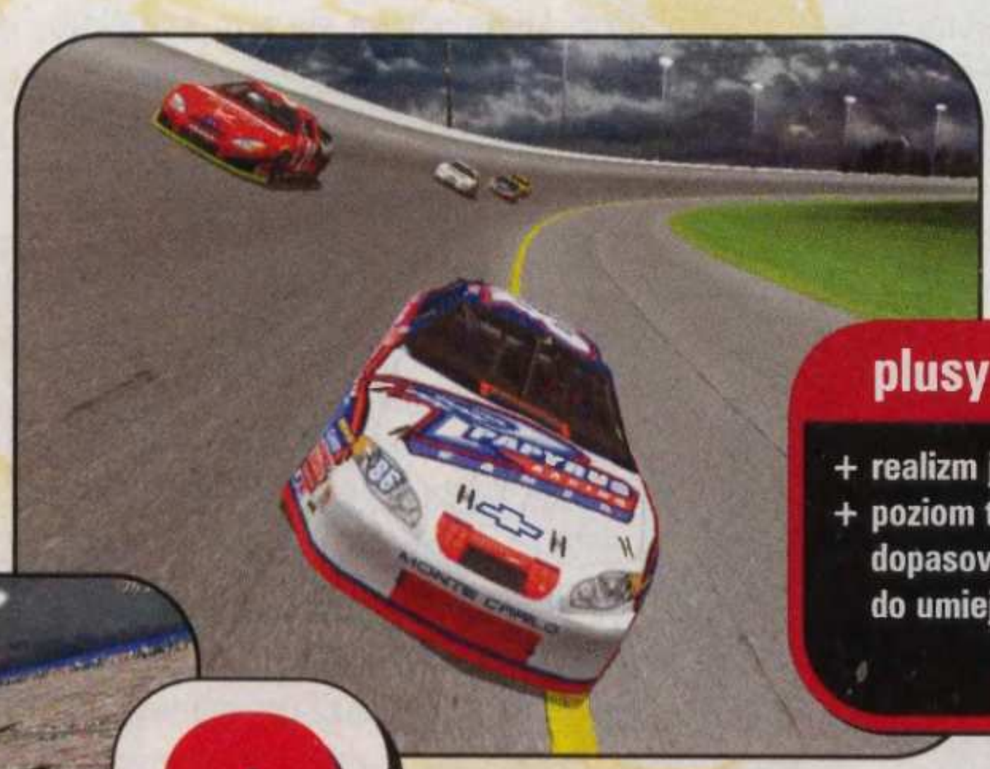
Będzie to już ostatnia część tej wspaniałej serii, jako że prawa do produkcji gier symulujących wyścigi NASCAR zaklepała sobie firma ***EA Sports***. Pod jej szyldem przez najbliższych kilka lat sprzedawane będą nowe gry przedstawiające amerykańską Formułę 1, jednak produktom ***EA*** nie będzie łatwo dorównać serii **NASCAR Racing**. Ostatnia część tego cyklu jest absolutnie najlepsza spośród wszystkich, jakie się do tej pory ukazały.

Na pierwszy rzut oka w grze nie zmieniono zbyt wiele. W oczy rzucają się tylko nowe efekty graficzne w postaci brudu osadzającego się na szybie i refleksów słońca, które czasami wprost razi w oczy. Wystarczy przejechać jednak kilka okrążeń na dowolnym torze, by poczuć różnicę w prowadzeniu samochodu. Po raz pierwszy w grze z serii ***NASCAR*** nie musiałem uczyć się jazdy – tutaj po prostu czuć, czy koła trzymają się nawierzchni, czy są na granicy poślizgu. Na niektórych „prostszych" (dosłownie) torach takich, jak na przykład Daytona – nie trzeba nawet specjalnie kontrować kierownicą naturalnej dla samochodu NASCAR tendencji do zbaczania w prawo. Co prawda wszystko zależy od ustawienia parametrów zawieszenia pojazdu, te „fabryczne" są jednak dobrane na tyle dobrze, że można myśleć o ściganiu się z botami sterowanymi przez komputer bez konieczności zaglądania pod maskę.

Sztuczna inteligencja to drugi poprawiony element **NASCAR Racing 2003 Season**. Bynajmniej nie chodzi o to, że inne bolidy jeżdżą bardzo dobrze – to bowiem zawsze była mocna strona cyklu ***NASCAR Racing***. Rzecz w tym, że teraz dostosowują się one do poziomu umiejętności gracza. Ustawiając poziom trudności na, powiedzmy – 75%, po ukończeniu wyścigu można odkryć, że pułap ten wzrósł lub opadł w zależności od tego, jak gracz radził sobie w trakcie wyścigu. Oczywiście, można zablokować tę opcję, jednak początkującym graczom raczej bym to odradzał. Przyjemne jest także to, iż komputer popełnia błędy nawet na bardzo wysokim poziomie trudności gry. Podnosi to realizm gry podobnie, jak jeszcze doskonalsze niż w poprzednich częściach serii odwzorowanie nawierzchni torów. Chyba po raz pierwszy poczułem, że nie są one płaskie, lecz pełne wybojów. Czasami, gdy jedzie się w odległości centymetra od rywala, te wyboje decydują o tym, czy dojdzie do stłuczki, czy nie. Prócz wymienionych wcześniej efektów wizualnych dodać należy jeszcze nowy model wgnieceń spowodowanych kolizjami.

Tak jak poprzednicy, **NASCAR Racing 2003 Season** posiada oczywiście opcję multiplayer, w której ścigać może się równocześnie 42 zawodników. Z naszego kraju ta opcja jest jednak trudno dostępna z uwagi na lagi.

NASCAR Racing 2003 Season stanowi godne zwieńczenie całej serii NASCAR Racing. Jest to gra pod każdym względem bliska ideałowi. Jak przy każdej recenzji gry z tego cyklu, zastanawiam się jednak, ilu ludzi w Polsce pasjonuje się tymi wyścigami i tą grą. Formuła 1 jest u nas na pewno bardziej popularna. ❐



plusy

+ realizm jazdy
+ poziom trudności gry dopasowujący się do umiejętności gracza

minusy

– problem z grą przez internet

W SKRÓCIE

OCENA

9

REWELACJA

Wymagania minimalne:

Pentium 2/450 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x8, Windows 98, akcelerator 3D 16 MB

Wymagania zalecane:

Pentium 3/800 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB

http://www.sierra.com/games/racing2003

recenzje

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
STRATEGICZNA	POLSKA	CYANIDE STUDIO	FOCUS INTERACTIVE	PLAY IT	45 PLN

Edward_Robot

CYCLING MANAGER 2

Kwadratura koła od roweru

Chociaż w kategorii gier menadżerskich prym wiodą te poświęcone piłce nożnej, koszykówce czy wyścigom Formuły 1, to co jakiś czas trafiają się też bardziej oryginalne. Do takich należy z pewnością Cycling Manager firmy Cyanide, poświęcony – jak mówi sam tytuł – kolarstwu.

Program, jak łatwo się domyślić, umożliwia prowadzenie zawodowej grupy kolarskiej. Niestety, tylko część teamów ma prawdziwe nazwy, a w ich składach znajdują się kolarze jeżdżący w rzeczywistości. Nazwy pozostałych grup oraz nazwiska należących do nich kolarzy zostały zmienione, na skutek czego powstały takie dziwolągi, jak grupa BBB z Przydziualem, Sesenką i Zumaną (zamiast naszej rodzimej CCC Polsat z Przydziałem, Sosenką i Zamaną w składzie). Mankament ten nie powinien jednak znacząco wpłynąć na grywalność, chyba że jest się fanatykiem kolarstwa – wtedy przeinaczone nazwiska mogą bardzo razić.

W grze dostępne są dwa tryby singlowe: kariera – czyli długotrwałe prowadzenie zespołu, oraz wyścig pojedynczy, polegający na ustaleniu składu i dowodzeniu grupą podczas jednego ze stu osiemdziesięciu dostępnych odcinków (niestety, nie ma Tour de Pologne). Centralnym punktem każdego managera są opcje pozwalające prowadzić zespół. Na tym polu **Cycling Manager** prezentuje się całkiem nieźle. Do zadań gracza należy sporządzenie listy startowej przed każdym wyścigiem, negocjowanie kontraktów z kolarzami, sponsorami, personelem (trenerami, kręgarzami, psychologami i całą armią innych specjalistów), ustalanie cyklu treningowego, sprzętu dla poszczególnych zawodników oraz oczywiście opracowanie taktyki. Jednak również tutaj pojawia się pewien problem. Konkretnie chodzi o brak odpowiedniej instrukcji. Jedyną jej formą jest niewielki kartonik z opisem instalacji, wymienionymi dostępnymi opcjami oraz klawiszologią. Brakuje jakiegokolwiek samouczka, przykładu negocjacji kontraktu, że o opisie dostępnych akcesoriów nie wspomnę. Przecież managery to jeden z najbardziej skomplikowanych, jeśli nawet nie najbardziej skomplikowany typ gier! Jakiś lepszy przewodnik byłby tu wskazany, bo skąd niby biedny gracz ma wiedzieć, kiedy używa się ram samolotowych z tylnym trójkątem, a kiedy węglowych. Brak ten skutecznie wydłuża czas „oswajania" się z grą, co może zniechęcić mniej cierpliwych użytkowników.

Jeśli chodzi o stronę audiowizualną, to **Cycling Manager** nie zachwyca. Wprawdzie menu są wykonane całkiem ładnie, ale nie zawsze przejrzyście. Do muzyki nie można mieć zastrzeżeń z prostego powodu – gra ma zintegrowany odtwarzacz mp3 i każdy może wrzucić utwory, które lubi. Jest to posunięcie bardzo dobre, gdyż gry managerskie są bardzo czasochłonne, a ulubiona muzyka na pewno umili godziny spędzone przed monitorem. Grafika jest gorzej niż przeciętna, a zawodnicy wyglądają jak armia klonów, ładnie natomiast prezentują się warunki pogodowe i sama trasa. Także dźwięk nie jest najwyższej jakości – jedyną jego formą jest odgłos rowerów i samochodów obsługi. Ale to akurat w managerach większej roli nie gra, zwłaszcza że większość wyścigów jest i tak symulowana.

Podsumowując mogę stwierdzić, że **Cycling Manager** to niezbyt udana gra. Niestety, szereg mniejszych i większych wad zapewne zablokuje jej drogę do komercyjnego sukcesu. Powinna jednak zaspokoić pragnienia wszystkich marzących, by pokierować grupą kolarską. A inni... no cóż, może lepiej niech poczekają na część trzecią, w której podobno dostępny ma być nasz rodzimy Tour de Pologne. ❐

plusy + − **minusy**

+ ciekawe zaprezentowanie tematyki zmagań kolarskich

– kiepska oprawa graficzna
– brak dobrej instrukcji

W SKRÓCIE

6

OCENA

MOŻNA ZOBACZYĆ

Wymagania minimalne:

Pentium 300, 64 MB RAM, akcelerator 3D, CD-ROM x4

Wymagania zalecane:

Pentium 500, 128 MB RAM, CD-ROM x16,

http://www.cycling-manager2.com

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
ZRĘCZNOŚCIOWA	ANGIELSKA	RUNNING WITH SCISSORS	WHIPTAIL INTERACTIVE	LEM	49 PLN

Szotgan

POSTAL 2

Zabawa z psychopatą tryskającym humorem

Do grona gier, które propagowały niegdyś bezsensowną przemoc należał *Postal*. Niepozorny, dwuwymiarowy tytuł, gdzie krew lała się strumieniami tylko po to, by szokować. Co przyniosło grze przejście w trzeci wymiar?

Wszystko zaczyna się od bohatera gry, który w pewien poniedziałek wybiera się do pracy, potem zamierza odebrać pieniądze i załatwić sprawunki. Niby zwykły nudny dzień. Niestety, szef wywala Cię z roboty, a zaraz potem siedzibę firmy szturmują przeciwnicy gier komputerowych uzbrojeni w broń palną. Kolejne godziny spędzone z grą przynoszą jeszcze więcej pokręconych sytuacji. Autorzy **Postal 2** nie liczą się z niczym i nikim. Przemoc w stosunku do ludzi i zwierząt jest tu na porządku dziennym – na samym początku bohater kopie psa, a potem używa napotkanych kotów w charakterze tłumika. To wszystko sprawia, że **Postal 2** zapowiada się na najbardziej chorą grę roku 2003.

Teren, po którym przyjdzie Ci się poruszać, to małe amerykańskie miasteczko i chociażby z tego względu gra bardzo przypomina mi atmosferą stary tytuł FPP – ***Redneck Rampage***. Główny bohater alkohol zamienił na fajki z bliżej nieokreślonym specyfikiem, a świńskie chrupki na pączki z dziurką i pizzę. Przemoc, która masowo rozprzestrzenia się po mieście, wspomaga szeroki arsenał. Znajdziesz tu przyrządy do walki wręcz, jak łopata czy paralizator. Amatorzy broni, oprócz tradycyjnego zestawu: pistolet, strzelba i karabin, otrzymają wyrzutnie rakiet i napalmu oraz snajperkę. Piromani dostaną w swe ręce kanister z benzyną i duże pudełko zapałek. Zupełnie chorym pomysłem jest gnijąca głowa krowy, mogąca posłużyć jako źródło broni biologicznej. Najciekawszym elementem zagracającym Twoją kieszeń jest catnip. Pozwala on czasowo zwiększyć percepcję – gracz postrzega to jako zwolnienie wszystkiego, co go otacza, podczas gdy działania bohatera nie zmieniają swojej naturalnej prędkości.

Od strony technicznej, gra trzyma poziom – w końcu działa na nowym silniku Unreala. Mimo tego, **Postal 2** sprawia wrażenie gry niedopracowanej w niektórych miejscach. Z otwartymi przestrzeniami jest nienajgorzej, ale tu i ówdzie niektóre pokoje straszą prostotą i brakiem detali. Tekstury są na dobrym poziomie, a modele postaci i przedmiotów martwych nie rozczarowują. Sam kod programu nie został jednak dobrze dopracowany. Miasto zostało podzielone na strefy – należy dodać, że dosyć małe. Ładowanie ich przy przechodzeniu między obszarami trwa aż 40 sekund. To skutecznie potrafi zabić zainteresowanie grą, szczególnie jeśli będziesz musiał dokonać marszu z jednego końca miasta na drugi.

Running with Scissors, firma odpowiedzialna za stworzenie tego produktu, nie należy do potentatów w dziedzinie rozrywki multimedialnej. Postawiła zatem na promocję, którą z pewnością zapewnią jej obrońcy wszelkich świętości i norm moralnych. Udało się to kiedyś wielu muzykom, więc czemu nie miałoby się to udać grupce odpowiedzialnej za stworzenie **Postal 2**. Gra jest przeznaczona WYŁĄCZNIE dla osób dorosłych, mam jednak wątpliwości, czy będzie ona w stanie przyciągnąć prawdziwego wyjadacza na długi czas – ukończenie jej zajmuje jeden dzień, góra dwa. Po ukończeniu otrzymujesz co prawda specjalny tryb, w którym masz więcej przedmiotów do użytku, ale ile razy można znosić niektóre chore pomysły. ❐

plusy + − **minusy**

+ edytor poziomów
+ bogaty ekwipunek

– chory humor
– nadmierna przemoc
– długie odczytywanie poziomów

W SKRÓCIE

5

OCENA

NIC TAKIEGO

http://www.gopostal.com

Wymagania minimalne:

Pentium 3/733 MHz, 128 MB RAM, karta grafiki 32 MB RAM, CD-ROM x8

Wymagania zalecane:

Pentium 3/1.2 GHz, 256 MB RAM, karta grafiki 64 MB RAM

recenzje

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
STRATEGICZNA	POLSKA	NEW WORLD COMPUTING	3DO	CD PROJEKT	59,90 PLN

Maciej Jasiński

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV: WINDS OF WAR

Kolejny dodatek do Herosów

Jestem fanem serii Heroes of Might and Magic od samego jej początku i pamiętam, z jaką niecierpliwością oczekiwałem swego czasu na dodatek *Price of Loyalty*. Niestety, niemal każde kolejne rozszerzenie do następnych części cyklu było coraz gorsze.

Nie tak dawno miałem okazję testować rozszerzenie do czwartej części cyklu, zatytułowane ***The Gathering Storm***, a już do redakcji dotarło kolejne – **Winds of War**. Nie różni się ono praktycznie od poprzedniego. Oferuje bowiem sześć nowych kampanii, kilkadziesiąt map, trzy nowe jednostki i kilka obiektów, a dla chętnych – ulepszony edytor kampanii. Wprowadzone zmiany wpływają na rozgrywkę w tak niezauważalny sposób, że osoba nie będąca miłośnikiem czwartej części Herosów mogłaby nie zauważyć, że ma do czynienia z dodatkiem, a nie wersją podstawową. Taka sama oprawa graficzna i dźwiękowa, dodano jedynie jeden denerwujący utwór odtwarzany w głównym menu.

Kampanie w **Winds of War** tradycyjnie już przebiegają zgodnie z podziałem głównych sił w grze, osobna jest dla elfów, barbarzyńców itd. Ukończenie pięciu podstawowych kampanii otwiera dostęp do szóstej, wieńczącej w sferze fabularnej cały dodatek. Trzeba jednak uczciwie dodać, że fabuła **Winds of War** jest straszliwie prosta i pozbawiona głębszej treści, praktycznie nie ma wpływu na to, co robisz i co się dzieje na mapach. Ot – krótki wstępik przed walką, a później już zwykła eksploracja zakończona wypełnieniem celu misji. Poszczególne kampanie przygotowano poprawnie, ale schematycznie. Zastosowano te same rozwiązania co w „czwórce", powtarzając niestety te same błędy i dając komputerowi te same ułatwienia w postaci chociażby teleportów, których wyjścia ulokowano w pobliżu Twoich miast. Umieszczone w **Winds of War** mapy zostały wzbogacone o te przygotowane przez fanów, które podobno wygrały jakiś czas temu w konkursie ogłoszonym przez **3DO**.

Trzy nowe jednostki nie są dostępne w zamkach, a znaleźć je trzeba na mapach. Dosłownie znaleźć – ja szukałem ich wszystkich pół dnia, aby przekonać się, że nie wnoszą zbyt wiele do walki. Katapulta to taka ulepszona balista; jedyną zaletą bestii zwanej Frenzied Gnasher jest silny atak i odporność na magię; natomiast Megadragon to, jak sugeruje nazwa, przerośnięty jaszczur o tysiącu punktów życia.

Czym zatem jest **Winds of War**? Dla mnie to zwykłe wyciąganie ręki po pieniądze fanów serii, połączone z lenistwem producenta gry i brakiem pomysłów na atrakcyjne wzbogacenie tytułu. Można przecież zupełnie przebudować strukturę jednostek, dodać więcej obiektów na mapie, wyrzucić te dziesiątki bezsensownych artefaktów, a na ich miejsce dać nowe, potężniejsze. Można również zatrudnić kogoś z wyobraźnią do napisania fabuły dla kampanii, aby nie była ona tylko zlepkiem map z tym samym bohaterem. Wszystko to można – wystarczy tylko chcieć i nieco się wysilić. ❐

plusy + – **minusy**

+ to już drugi dodatek z planowanej podobno setki

– nie wnosi wiele zmi
– żeruje na miłośnika serii

W SKRÓCIE

5

OCENA

NIC TAKIEGO

Wymagania minimalne:

Pentium 2/300 MHz, 128 MB RAM, CD-ROM x4, SVGA 4 MB

Wymagania zalecane:

Pentium 2/800 MHz, 256 MB RAM, karta graficzna 16 MB

http://www.3do.com/mightandmagic/heroes4/

CIEKAWE, KTÓRY Z AUTORÓW TEJ SERII LUBI „TAKIE" DZIEW

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
ROLE-PLAYING	POLSKA	BETHESDA SOFTWORKS	UBI SOFT	CD PROJEKT	59,90

baRTeS

THE ELDER SCROLLS: MORROWIND TRIBUNAL

Wielki, wspaniały świat po poszerzeniu

W podstawkę The Elder Scrolls: Morrowind grałem gdzieś tak półtora tygodnia, nim napisałem doń recenzję, a i tak skłamałbym, gdybym rzekł, że poznałem choćby większą część świata przez nią oferowanego. Biorąc powyższe pod uwagę, można śmiało stwierdzić, iż Morrowind rozszerzeń pilnie nie potrzebował. Tymczasem na rynku znalazł się już jeden pakiet rozszerzający – Tribunal, a w drodze jest drugi – Bloodmoon.

Przystępując do **Tribunala**, mocno pożałowałem swojej decyzji sprzed pół roku: podczas czyszczenia twardych dysków ze „śmieci" wyrzuciłem zapisane stany gry **Morrowinda**. Okazuje się bowiem, że postać o wyższych statystykach ma o wiele większe szanse na poradzenie sobie w warunkach oferowanych w **Tribuanlu** – walka jest tu o wiele trudniejsza niż w oryginale. Stąd efekt jest taki, że grając od nowa, musisz ładnych kilkanaście godzin spędzić w podstawce, nim Twoja postać okrzepnie na tyle, by mieć jakiekolwiek szanse przetrwania w dodatku. Z drugiej strony warto wspomnieć, że instalując **Tribunala** na swoim komputerze, zyskujesz od razu najnowsze patche, dzięki czemu na przykład, przeciwnicy mają paski życia widoczne nad głowami podczas pojedynków – to cecha, której bardzo mi brakowało podczas grania w podstawkę.

Po instalacji **Tribunala** przyszykuj się od razu na małą niespodziankę. Już podczas Twojego pierwszego odpoczynku pojawią się płatni zabójcy, pochodzący najprawdopodobniej z Dark Brotherhood. Okazuje się, że to Ty jesteś ich celem – najwyraźniej ktoś życzy sobie Twojej śmierci. Jeśli przetrwasz tę wstępną walkę o swoje życie, to otworzy się przed Tobą dostęp do miasta Mournhold, czyli miejsca, w którym **Tribunal** jest usytuowany. Rzecz jasna możesz dowolnie przechodzić od świata **Morrowinda** do świata **Tribunala** i jeśli tylko stwierdzisz, że nie radzisz sobie w Mournhold, to zawsze możesz powrócić na „stare śmieci" celem podbicia statystyk.

Sama fabuła **Tribunala** (w której staniesz się świadkiem konfliktu między boginią Almalexią oraz królem Helsethem) oraz questy z nią związane, powinny wystarczyć na około 30 godzin zabawy, chyba że miast od razu koncentrować się na głównym zadaniu, spędzisz trochę czasu eksplorując nowe tereny i podziwiając piękne krajobrazy. Miejsca oferowane przez dodatek to mury miasta Mournhold oraz jego obszerne (znacznie większe niż w oryginale) lochy, a na swej drodze napotkasz o wiele trudniejsze potwory niż te, z którymi walczyłeś w **Morrowindzie**.

Podstawy zabawy, sam styl walki oraz oprawa audiowizualna, pozostały niezmienione. Dodano jednak bardzo istotne szczegóły, dzięki którym widać, iż Bethesda Softworks wsłuchuje się w informacje zwrotne ze strony graczy. Dzięki **Tribunalowi** możesz zatem robić adnotacje do mapy, zmienił się też system grupowania wpisów do dziennika podróży – teraz questy dzielone są na „wykonane" i „do zrobienia". Ciekawym, nowym elementem jest możliwość zatrudnienia najemnika. Może to być

albo postać walcząca z Tobą ramię w ramię podczas pojedynków (musisz jej płacić, leczyć ją, uzupełniać ekwipunek) lub też zwierzę (na przykład jucz-ne szczury, które noszą za Ciebie sprzęt). Niestety, postacie NPC nadal mają spore problemy z odnajdywaniem drogi.

Tribunal to bardzo dobry dodatek, który jednak raczej skierowany jest do graczy bardziej zaawansowanych w **Morrowindzie**. Jeśli zatem jesteś w tym świecie początkujący, to powinieneś wpierw długo potrenować w zasadniczej części, nim przekroczysz mury Mournhold. ❐

plusy + – **minusy**

+ poprawki do dziennika podróży
+ silne potwory i większe lochy
+ możliwość zatrudnienia najemnika

– postacie NPC nadal czasem gubią się i blokują
– nie dla początkujących graczy

W SKRÓCIE

9

OCENA

REWELACJA

Wymagania minimalne:

Pentium 3/ 500 MHz, Windows 98/Me/XP, 128 MB RAM, CD-ROM x8, karta graficzna 32 MB RAM

Wymagania zalecane:

Pentium 4/ 1,6 GHZ, 512 MB RAM, GeForce 4

http://www.bethesoft.com

recenzje

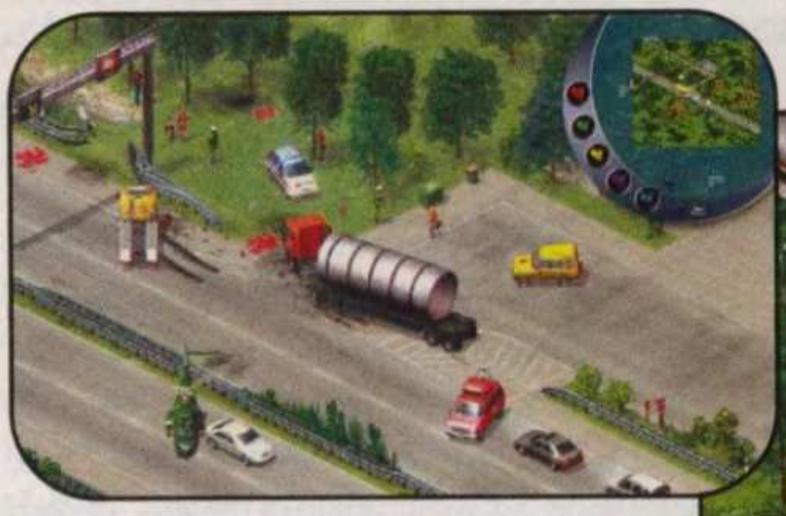
GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
STRATEGICZNA	POLSKA	SIXTEEN TONES ENTERTAINMENT	TAKE 2	TOPWARE	59 PLN

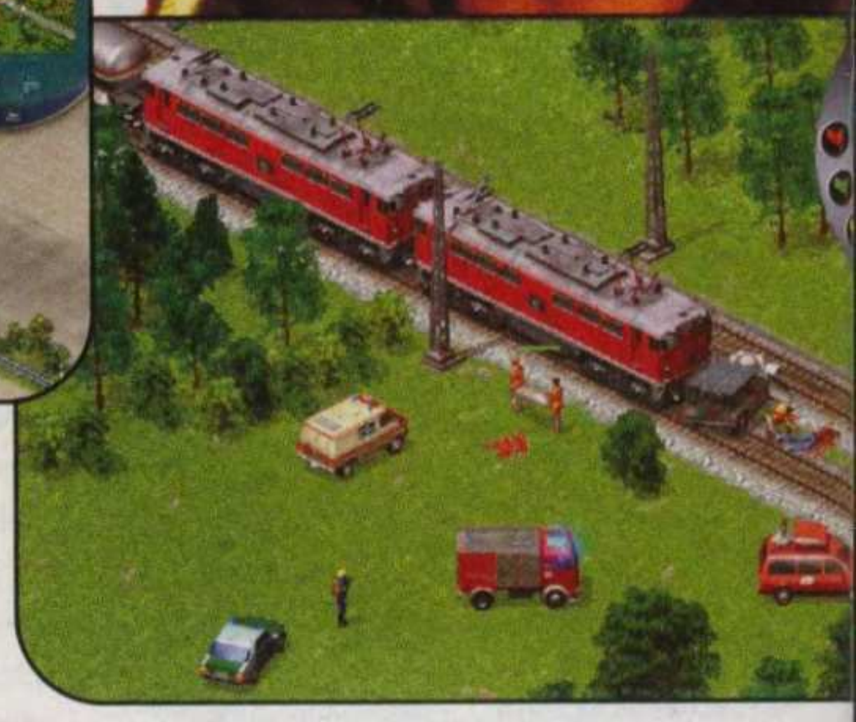
Diaz

EMERGENCY 2
THE ULTIMATE FIGHT FOR LIFE

Pilot śmigłowca zmierza na ratunek

Umiejętność zachowania zimnej krwi i możliwość podejmowania właściwych decyzji w sytuacjach stresowych – to niezbędne cechy, które muszą posiadać szefowie sztabów kryzysowych. A czy Ty jesteś gotów spróbować swych sił?





Sukces pierwszej części ***Emergency*** zachęcił jej autorów do wydania sequelu, w którym również priorytetem jest nie zabijanie, lecz ratowanie ludzkiego życia. Katastrofy „cywilizacyjne", które nawiedzają ludzi, bywają równie bezlitosne jak te, którymi obdarza nas natura w postaci powodzi czy trzęsień ziemi. Nierzadko przecież w informacjach telewizyjnych dowiadujemy się o nieszczęściach, które są wynikiem zaniedbania, głupoty lub dziwnego zbiegu okoliczności. I skoro już nie udało się przeciwdziałać takim sytuacjom, to należy odpowiednio działać, aby zminimalizować powstałe straty. Ten właśnie cel powinien przyświecać Ci podczas przechodzenia każdej z dwudziestu pięciu misji zawartych w kampanii **Emergency 2**. A są to między innymi: karambol na autostradzie, pożar rurociągu naftowego, napad na bank z równoczesnym wzięciem zakładników, czy też motyw znany z filmu „Epidemia" – zarażenie miasta wirusem ebola.

Aby uporać się z tymi zagrożeniami, niezbędnymi elementami są: odpowiedni park pojazdów, wyszkoleni ludzie i specjalistyczny ekwipunek. Autorzy stopniowo podnoszą trudność gry w myśl przyjętej zasady: każda kolejna misja to poprzeczka wyżej. Na szczęście, wraz ze wzrostem zagmatwania poszczególnych katastrof wzrasta liczba i jakość dostępnego sprzętu ratowniczego. Przykładowo w pierwszych akcjach, pojazdy straży pożarnej liczą zaledwie trzy rodzaje wozów, a w późniejszych już trzykrotnie więcej. To samo dotyczy takich organizacji jak służba zdrowia czy policja. Oczywiście nie ma możliwości wysłania nieograniczonej liczby pojazdów na miejsce wypadku, a to ze względu na finanse; trzeba pamiętać, że na każdą z sytuacji przeznaczona jest pewna kwota dolarów i należy tak je zagospodarować, by użyty sprzęt nie kosztował więcej, aniżeli wspomniany limit.

Akcje ratunkowe są rozbudowane i ich wypełnienie zajmuje sporo czasu; niemniej przebieg samej operacji jest bardzo liniowy i opiera się na zasadzie: zrób to, przejdź tu, sięgnij po to, donieś tam – czyli wszystko jak w rozkładzie jazdy, ale z tym wyjątkiem, że w grze nie ma mowy o spóźnieniu. Czas płynie nieubłaganie i nieraz dosłownie od sekund zależy, czy będziesz musiał powtarzać misję, czy też czeka Cię pochwała i kolejny etap Twojej kariery. Wprawdzie wydawcy sklasyfikowali grę jako strategię czasu rzeczywistego, jednak według mojej oceny, jest to bardziej rozbudowana zręcznościówka, posiadająca drobne elementy RTS–a.

Reasumując, program należy do przeciętnych produktów, aczkolwiek warto po niego sięgnąć, chociażby po to, aby oderwać się na chwilę od masowego fragowania. Polecam go również wszelkiego rodzaju „specjalistom" zajmującym się wpływem gier komputerowych na dorastające pokolenie. W końcu to oni z niemal fanatycznym uporem widzą w programach multimedialnych dzieło Szatana, mające na celu ogłupienie młodzieży i wykształcenie z niej setek potencjalnych morderców. A tymczasem **Emergency 2: The Ultimate Fight for Life** przedstawia zupełnie inne oblicze rozrywki komputerowej. ❐

plusy / **minusy**

+ rozbudowane scenariusze
+ spory park pojazdów
- niektóre misje są zbyt trudne
- momentami dziwne zachowanie AI

W SKRÓCIE

6
OCENA

MOŻNA ZOBACZYĆ

Wymagania minimalne:

Pentium 3 600 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB, CD-ROM x8

Wymagania zalecane:

Pentium 3 800 MHz, 256 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB

http://www.emergency2.topware.pl

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
STRATEGICZNA	POLSKA	FIREGLOW	CDV SOFTWARE	CENEGA	79,90 PLN

Diaz

SUDDEN STRIKE FOREVER

Jak odkopać stary przebój

Nie tak dawno, bo raptem pod koniec ubiegłego roku, do sprzedaży trafiła druga część gry *Sudden Strike*. Tymczasem teraz został wydany dodatek do – tu paradoksalnie – pierwszej części cyklu. Zaiste, rzadki to przypadek w branży.

Recenzowany pakiet oferuje cztery kampanie po dwanaście misji każda, siedem pojedynczych zadań oraz dwadzieścia map do trybu multiplayer. Przyznaję, iż brzmi to obiecująco; i rzeczywiście, autorom udało się przykuć mnie na wiele godzin do monitora. Co więcej, każda ze stron konfliktu otrzymała dodatkowe jednostki, których wcześniej nie było, a teraz praktycznie nie wyobrażam sobie grania bez ich udziału. Może tylko wspomnę o radzieckim ciężkim dziale samobieżnym ISU-152, niemieckim samobieżnym dziale przeciwpancernym Hetzer, angielskim czołgu MKVI Matilda czy wreszcie amerykańskim niszczycielu czołgów M18 Hellcat. Łącznie jest tego ponad trzydzieści różnych „klamotów" – poczynając od drużyn piechoty (NKWD-ziści, sanitariusze), a skończywszy na artylerii i ciężkim sprzęcie.

Sama rozgrywka nie uległa większym zmianom, a te, które dają się zauważyć, są tylko drobnymi zabiegami kosmetycznymi w celu uatrakcyjnienia produktu. I tak, nowością jest możliwość obserwowania przedpola za pomocą lornetki, dzięki czemu zwiększa się zasięg widzenia. Przyznaję – rzecz przydatna podczas prowadzenia rozpoznania. Druga nowinka to dodatni wpływ oficerów na prowadzenie walki przez szeregowców. Poza tym czołgi i inne pojazdy otrzymały bieg wsteczny, czyli możliwość jazdy w tył z jednoczesnym ostrzeliwaniem się, czego brakowało w podstawce i było wyraźnym utrudnieniem w walce. Ostatnim dodanym elementem, który zainteresował mnie jako miłośnika „dłubania w grach", jest edytor map – dzięki któremu można w nieskomplikowany sposób stworzyć własną bitwę od podstaw. Proste, ale bardzo rozbudowane narzędzie, umożliwia tworzenie nie tylko pojedynczych scenariuszy, ale również całych kampanii.

A jeśli o bitwach już mowa, to IQ przeciwnika nie uległo znacznym zmianom, może poza faktem, że jednostki nieprzyjacielskie atakują jakby z większą agresywnością, jednak zazwyczaj w większych grupach i na dodatek w myśl idiotycznej (jak na strategie) zasady: „kupą będzie raźniej". W takim starciu, niezależnie jakie czołgi rzucisz do akcji, i tak setki wrogich żołnierzy je wytłuką dosłownie zakrywając czapkami niczym Chińska Armia Ludowa. No, ale nie ma co się tu oszukiwać – ***Sudden Strike*** daleko do strategii tej klasy co chociażby ***Close Combat***. Oprawa audiowizualna jest taka sama jak w pełnej wersji części pierwszej, zatem nie ma sensu niepotrzebnie rozwodzić się nad nią – poza ogólnym stwierdzeniem, że jest dobra, ale nie rewelacyjna.

Sudden Strike Forever mimo mojej początkowej niechęci, mile zaskoczył mnie swymi drobnymi, aczkolwiek zauważalnymi zmianami. Szkoda tylko, że cena dodatku jest taka, jaką posiada niejedna pełna wersja gry. Ciekawe, kiedy teraz doczekamy się dodatku do ***Sudden Strike 2***, pewnie tuż po premierze trzeciej części gry. ❐

plusy + –

+ znaczna liczba nowych jednostek
+ edytor map

minusy

– znikomy charakter strategiczny starć

W SKRÓCIE

7

OCENA

WARTO ZAGRAĆ

Wymagania minimalne:

Pentium 266, 32 MB RAM, CD-ROM x8

Wymagania zalecane:

Pentium 400, 64 MB RAM

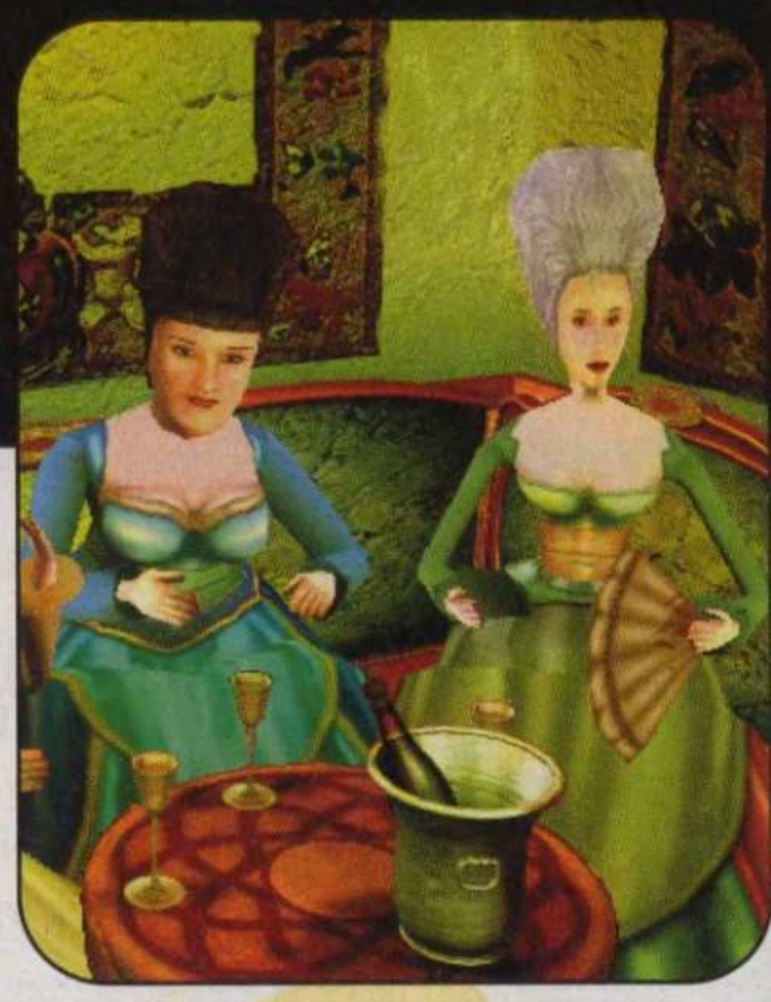
http://www.suddenstrike.com

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
PRZYGODOWA	POLSKA	ARXEL TRIBE	WANADOO	CD PROJEKT	29,90 PLN

CASANOVA

Podrywacz, który nudzi

Maciej Jasiński



Zorro, Dr Jekyll & Mr Hyde, Dracula, a teraz Casanova – lista znanych postaci literackich i historycznych zbezczeszczonych przez twórców gier przygodowych wydłuża się coraz bardziej.

Jak powszechnie wiadomo, Casanova di Saingalt był prawnikiem i niedocenianym pisarzem z Wenecji, który dzięki wydaniu swoich pamiętników uczynił z siebie największego uwodziciela świata. Historycy odnotowali natomiast fakt, iż często podróżował, upijał się za pieniądze bogatych kobiet i wielokrotnie siedział w więzieniach, z których prawie zawsze próbował uciekać. Niewątpliwie jednak Casanova uchodzi dziś za symbol kochanka, człowieka, który może dzięki swemu urokowi poderwać każdą kobietę. Jaka zatem mogła być gra z tą postacią – na pewno pełna seksu i ucieczek z sypialni przed wracającymi zbyt wcześnie mężami. Nic z tego. Nie można sobie wyobrazić gorszego wstępu do gry, niż intro nieszczęsnego **Casanovy**. Latający statek zostaje napadnięty przez drugi latający statek, dochodzi do abordażu Mongołów, a dzielny tytułowy bohater, raniony strzałą, spada do wody. Budzi się w weneckim domu i od razu zabiera do ratowania miasta. Wsiada zatem do pierwszej lepszej latającej gondoli i odlatuje na spotkanie z pewną niewiastą – chyba autorzy gry naoglądali się za dużo „Piątego elementu". Po tym wstępie i wstawieniu latających spodków w realia XVIII wieku oraz dodaniu do tego tych nieszczęsnych Mongołów, próbujących podbić Europę – miałem już serdecznie dość gry. Najgorsze jednak miało dopiero nastąpić. Mam tu na myśli nudne pojedynki na szpady, którym towarzyszy za każdym razem muzyczka wzorowana na tej z przygód Agenta 007. Tak prymitywnego systemu walki nie widziałem już od wielu lat. Niby ciosów jest sporo, ale przyjemności z walk żadnych, tym bardziej, że działanie przeciwników jest prawie zawsze odpowiedzią na to, co Ty czynisz.

Z wątkiem przygodowym jest tylko ździebko lepiej. Zagadki są proste i schematyczne, postacie które spotkasz – niezbyt wygadane, z humorem też nienajlepiej (może poza śpiewającą wypchaną rybą czy pewną głową wrażliwą na muzykę operową). Tak naprawdę większość czasu tracisz na latanie pomiędzy lokacjami, bieganie po ulicach i pojedynkowanie się zarówno ze zwykłymi oprychami, jak i tymi dobrze urodzonymi.

Jest też podrywanie kobiet, a jakże. Do spotkanych niewiast możesz odezwać się słowami pełnymi: łagodności, namiętności, cynizmu czy lubieżności. W zależności, który sposób wybierzesz, Twoja popularność w mieście zmaleje lub wzrośnie. Żadnego klimatu nawet lekkiego erotyzmu, tym bardziej, że oprawa graficzna jest na tyle kiepska, że i tak rysy oraz wszelkie kobiece zaokrąglenia robią się nieco kwadratowe.

Cóż mogę stwierdzić. Jak na dobrą grę przygodową, jest w **Casanovie** za dużo ze zręcznościówki, jak na zręcznościówkę – zbyt prymitywny system walki, kiepsko zmieniająca się kamera i zbyt duże kłopoty z poruszaniem się postaci. Ocena tej gry nie może być inna, tym bardziej, że da się ją bez problemu ukończyć w jeden dzień. Nie ratują jej nawet polskie napisy, w których dopatrzyłem się, jak na CD Projekt, wyjątkowo wielu usterek. ❐

plusy

+ umieszczenie akcji w Wenecji

minusy

– fatalny system walki
– kiepska oprawa graficzna

W SKRÓCIE

OCENA

3

SZKODA CZASU

http://www.casanova.arxeltribe.com

Wymagania minimalne:

Pentium 366, 64 MB RAM, akcelerator 3D 8 MB CD-ROM x16,

Wymagania zalecane:

Pentium 500, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB

JAK CASANOVA MÓGŁ ZUPEŁNIE POZBAWIONEJ SEKSU. WSTYD!

JEGO WYSTĘPOWAĆ W GRZE

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
ROLE-PLAYING	ANGIELSKA	SILVERBACK ENTERTAINMENT	DREAMCATCHER	CENEGA	—

Mariusz Puzynowicz

HARBINGER

Futurystyczna nijakość na PC

Zdecydowana większość tytułów RPG przenosi gracza do dalekiej przeszłości, gdzie smoki czy trolle są na porządku dziennym. Rzadko kiedy można natomiast pokierować losami bohatera w odległej przyszłości. Tym bardziej ucieszyłem się zatem, kiedy w moje ręce wpadła gra Harbinger, dająca właśnie taką możliwość.

Cała przygoda zaczyna się od nijakiego intro, z którego nie sposób dowiedzieć się niczego o fabule. Dopiero po dłuższej chwili można się zorientować, o co w tym wszystkim chodzi i że celem gracza jest opuszczenie statku Harbinger, na którym toczy się rozgrywka. Fabuła to według mnie jeden ze słabszych elementów gry; w ogóle mnie nie zainteresowała – jest liniowa do bólu i nie posiada żadnych wątków pobocznych. Od początku do końca jak po sznurku – szkoda.

Ciekawiej jest natomiast, jeżeli chodzi o postacie – do wyboru są trzy: Człowiek, Gladiator oraz kobieta zwana Culbine. Na magię nie ma tu miejsca, a każdy z bohaterów ma do dyspozycji dwa rodzaje ataków: podstawowy oraz alternatywny. Pierwszy reprezentowany jest przez futurystyczną broń, która w zależności od klasy postaci i modelu, strzela różnego rodzaju wiązkami – elektrycznymi czy plazmowymi. Atak dodatkowy to ugodzenie przeciwnika bagnetem przymocowanym do broni (Człowiek) lub kilkoma ostrzami wystającymi z ręki (Gladiator). Culbine posiada zaś bardzo oryginalną broń – poniekąd mocno kojarzącą się z magią – wokół niej rozchodzi się elektryczny okrąg, który może razić kilku wrogów naraz.

Oczywiście, czym byłby prawdziwy erpeg bez mnóstwa broni, pancerzy czy innego rodzaju „części zamiennych"? W tej kwestii **Harbinger** wypada całkiem okazale. Po pierwsze, zastosowano tutaj ciekawy podział – każda klasa postaci ma całkowicie osobne wyposażenie, z którego tylko ona może korzystać.

Niemalże wszystkie misje rozgrywają się na statku, aczkolwiek grającemu przyjdzie też odwiedzić pustynną planetę Aegis 9. Jak już wspomniałem, nie ma tu żadnego wyboru – każda wykonana misja przesuwa fabułę do przodu, zero questów w rodzaju „mogę, ale nie muszę". Każde pomyślne przejście misji polega na wytłuczeniu wszystkiego, co się rusza na planszy oraz zebraniu przedmiotów ze skrzyń i schowków. Ewentualnym zwieńczeniem misji może być wyeliminowanie „bossa". Nie uświadczysz tu rozbudowanych dialogów, rozmówców nie możesz zniechęcić do siebie swoją opryskliwą gadką, a każdy problem rozwiążesz przy użyciu siły. Ciekawym rozwiązaniem jest jedynie to, że każda z postaci ma inne misje do wykonania, co niewątpliwie przedłuża nieco żywotność gry.

Świat **Harbingera** wielkością nie grzeszy. Hmmm... jeżeli miałbym porównywać, to jest on mniej więcej równy terenowi w ***Zax: Alien Hunter***, czyli z takim ***Icewind Dale 2*** czy ***Arcanum*** nie ma co się nawet równać. Przeciwników, których spotkasz na swej drodze, jest całe mrowie – od gladiatorów i pająków, poprzez zmutowane psy czy roboty, a na najwymyślniejszych stworach skończywszy.

Widok ukazany jest w charakterystycznym rzucie izometrycznym, „kamera" zawieszona jest gdzieś nad bohaterem, przy czym, w tym wypadku chyba przesadzono z tym „zawieszaniem". Wszystkie postacie są przez to jakieś takie... mikroskopijne. Kolejnym mankamentem jest to, że gra jest za mało obszerna. Mnie wystarczyły na jej przejście dwa dni, czyli niecałe dwadzieścia godzin zabawy – chociaż przy dzisiejszych produkcjach to i tak dużo.

Uczciwie muszę przyznać, że po grze **Harbinger** spodziewałem się więcej. Pomimo tego grałem w nią tak długo, dopóki jej nie skończyłem – a to o czymś niewątpliwie świadczy. Może jest więc tak, że jeżeli jesteś fanem RPG, to powinieneś spróbować zagrać, gdyż pozycja ta może przypaść Ci do gustu. Natomiast jeżeli nie grałeś jeszcze w żadne erpegi lub po prostu ich nie lubisz, to nie jest to dobry tytuł dla Ciebie. ❐

plusy

- niskie wymagania
- orzętowe
- spore różnice pomiędzy asami postaci

minusy

- gra jest zbyt krótka
- monotonna oprawa graficzna
- nieciekawa fabuła

W SKRÓCIE

NIC TAKIEGO

5

OCENA

Wymagania minimalne:

Pentium 2 350 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x8

Wymagania zalecane:

Pentium 3 800 MHz, 128 MB RAM

http://www.harbingergame.com/

GATUNEK	WERSJA JĘZYKOWA	PRODUCENT	WYDAWCA	WYDAWCA POLSKI	CENA DETALICZNA
STRATEGICZNA	PL	SPORTS INTERACTIVE	EIDOS	CENEGA	139,90

Maciej Jasiński

CHAMPIONSHIP MANAGER 4

Król powraca w nowych szatach

Setki tabelek, zestawień statystycznych, kolumn pełnych cyfr – to opis odpowiadający bardziej pracy księgowego, niż grze komputerowej. A tymczasem, za tą otoczką rodem z roczników statystycznych, kryje się najdoskonalsza seria programów poświęconych piłce nożnej. Wydany właśnie Championship Manager 4 utwierdza jeszcze bardziej w tym przekonaniu.

Nie wszyscy twórcy programów komputerowych posiadają zdolność dostrzegania własnych błędów, wsłuchiwania się w opinie graczy i dzięki temu ciągłego udoskonalania swego produktu. Do takich osób należą z pewnością autorzy ze **Sports Interactive**, twórcy **Championship Managera**. Wydaje się, że w tego typu grze nie można niczym zaskoczyć, że właściwie każda kolejna odsłona cyklu powinna zawierać to samo – bo wszakże co nowatorskiego wymyślić w tak starym sporcie, jakim jest piłka nożna? A tymczasem każda kolejna część cyklu **CM** była innowacyjna, prezentowała kierowanie zespołem w nieco inny sposób, uwypuklała niektóre związane z tym aspekty, inne sprowadzając na drugi plan. Każda odsłona serii była też wzbogacana o nowe opcje, powiększała się baza danych, liczba cech piłkarzy i przede wszystkim dostępność lig.

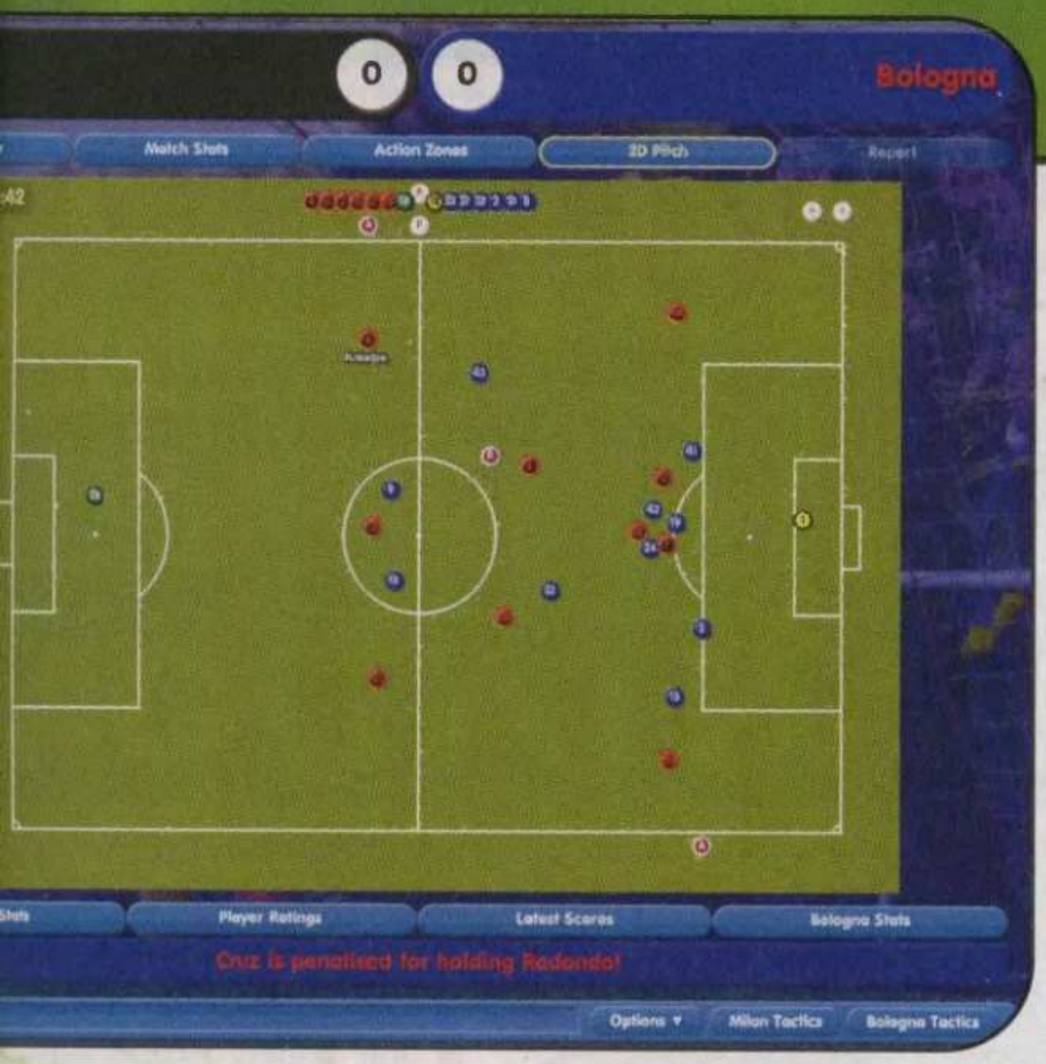
CM4 kontynuuje proces rozbudowy gry. Pojawia się w nim aż 39 lig, a tym samym, przy uruchomieniu wszystkich, gigantyczna armia piłkarzy, opisanych i opatrzonych szczegółowymi cechami. Dodać jednak od razu muszę, że próba uruchomienia równocześnie powyżej 9 lig, nawet na komputerze o konfiguracji zbliżonej do zalecanej (Pentium 3 1,2 GHz, 512 MB RAM), może zakończyć się zawieszeniem gry lub strasznym spowolnieniem jej działania.

ZACISKANIE PASA

Najważniejsza jest jednak zupełna zmiana filozofii działania w **CM4**, w porównaniu z poprzednimi częściami cyklu. Fani serii przyzwyczaili się do dość beztroskiego kupowania zawodników, szastania pieniędzmi na lewo i prawo. Do tej pory ogólny budżet klubu stanowiło zarówno źródło środków na transfery, jak i na pensje piłkarzy. Każda sprzedaż zawodnika zasilała konto i pozwalała za te środki kupić innych piłkarzy. Zdarzały się co prawda limity na transfery, czy czasowe wstrzymania środków (np. do końca sezonu), jednak i tak nawet w średnich klubach (w rodzaju Glasgow Rangers czy Leeds United), już po pierwszym sezonie i udanych występach w pucharach miało się kilkadziesiąt milionów funtów, które można było dowolnie rozdysponować. Po kilku sezonach, sprowadzaniu zawodników na podstawie prawa Bosmana i ich późniejszym sprzedawaniu z zyskiem, można było kształtować dowolnie politykę kadrową – kupując piłkarzy, jakich się tylko chciało.

W **CM4** budżet został podzielony na dwie odrębne części. Po pierwsze, zarząd klubu ustala Twoje wydatki na transfery na cały sezon. Można co prawda prosić o zwiększenie puli, jednak na kilkadziesiąt prób w różnych klubach i ligach, nawet przy sukcesach w pucharach, nie udało mi się ani razu namówić na to zarządu. Środki na transfery nie przekraczają kilku milionów funtów (w przypadku średnich klubów), a jedynie te najbogatsze, z największymi stadionami mogą liczyć na hojniejszych włodarzy – ale też bez specjalnego szaleństwa.

Druga część budżetu to środki na pensje piłkarzy. Dodatkowo są one podzielone na pule odpowiadające roli zawodników w zespole – osobny limit dla piłkarzy podstawowych, inny dla rezerw czy młodzików. Taki system sprawia, że nie możesz zbytnio szaleć z zarobkami swoich podopiecznych (czasami brakuje nawet na przedłużanie kontraktów). Może się bowiem okazać, że nawet jeśli będziesz miał środki na transfery, to zabraknie Ci ich w puli na gaże. Musisz zatem bardzo rozsądnie liczyć każdego funta i pozbywać się wszystkich niepotrzebnych zawodników, którzy tylko obciążają budżet. Daje się zaobserwować w **CM4**



większą chęć klubów do sprzedawania starszych piłkarzy i wypożyczania ich. Jeśli ktoś nie łapie się do pierwszego składu, to jest niemal pewne, że trafi na listę. Co ciekawe, nie ma przy tym zbyt wielu chętnych do tego, aby kupować zawodników – recesja dotknęła wszystkich lig. Efektem tego jest także pozostawanie wielu dobrych i znanych piłkarzy na wolnej liście transferowej już po pierwszym sezonie. Nawet wielkie gwiazdy nie mogą sobie znaleźć nowego klubu, bo potencjalni pracodawcy nie są w stanie sprostać ich warunkom finansowym.

BO TO MŁODZIEŻ IDZIE

Co zatem można rozbić w **CM4**, aby mieć dobry zespół i wygrywać? Przede wszystkim, więcej uwagi poświęcać młodym wychowankom klubu. Chłopcy w wieku od 14 lat, jeśli tylko właściwie nimi pokierujesz i wyznaczysz im właściwe treningi, po kilku sezonach są w stanie dorównać swymi umiejętnościami nawet najlepszym. Musisz jednak jeszcze nauczyć się rozpoznawać potencjalne gwiazdy, ale sztuka to niezbyt trudna i mająca więcej wspólnego z wyczuciem, niż zdrowo-rozsądkowym osądem. Przyznam, że to niesamowite uczucie, dające jeszcze więcej satysfakcji, niż pozyskanie takiego Ronaldo – gdy obserwujesz, jak z każdym miesiącem Twoi młodzi podopieczni poprawiają swe statystyki, rozwijają się piłkarsko. To było dobre posunięcie ze strony Sports Interactive, wyznaczające nową jakość dla gry.

Do nowych warunków transferowych dopasowano również rozmowy pomiędzy klubami i zawodnikami. Pojawiła się postać niesympatycznego agenta, który od razu może stwierdzić, że jego klienta taki transfer interesować nie będzie. Trudniej negocjuje się przy tym warunki kontraktu (wszystko oczywiście przez agenta), a zawodnik, jeśli go bardziej przyciśniesz, potrafi obrazić się na Ciebie i nie podejmować rozmów w przyszłości.

NOWOŚCI I RÓŻNOŚCI

Liczbę nowych elementów w **CM4** właściwie trudno zliczyć, skupię się zatem tylko na najistotniejszych. Przede wszystkim zmieniono układ menu, co początkowo może być nieco kłopotliwe, ale po krótkim czasie okazuje się, że na dobrą sprawę lepiej tego nie można było rozplanować. Bez problemu osiągasz dostęp do wszystkiego, czego potrzebujesz – przechodzenie pomiędzy oknami jest łatwe i przyjemne dzięki rozwijającym się zakładkom.

Jeszcze większe zmiany niż w interfejsie, pojawiły się w prezentacji meczu. Jak już wspomniałem przy okazji testu wersji beta – w kluczowych momentach na ekranie pojawiają się kuleczki z numerami udające piłkarzy, które przekopują pomiędzy sobą jeszcze mniejszą kuleczkę. Jest to dość sympatyczne, ale co ważniejsze – daje większe wyobrażenie o tym, co dzieje się na boisku i jak zachowują się poszczególni zawodnicy.

Podobało mi się również dodanie dwóch opisów słownych piłkarzy – dzięki nim można bardziej zorientować się w ich przydatności drużyny; ukrywanie cech wszystkich mniej znanych piłkarzy (w poprzedniej części było to opcjonalne), czy silniejsze związanie piłkarzy z klubami – teraz tak łatwo nie dają się przekonać do opuszczenia zespołu, nawet jeśli jest to polska liga, a propozycje transferu pochodzą z Włoch czy Francji.

POLSKA GOLA

CM4 to gra znakomita, uczciwie jednak dodaję, że nie dla wszystkich. Jest trudna, nie zachwyca oprawą graficzną i dźwiękową, nie ma w niej szybkiej akcji – jest za to ogromny realizm i niesamowity urok. ❐

MOIM ZDANIEM

Mariusz Puzynowicz

Championship Manager sezon 01/02, to było dla mnie istne objawienie – wyszukiwanie utalentowanych zawodników, rozbudowane opcje treningowe, a do tego możliwość pokierowania moimi ulubionymi drużynami: Lechem Poznań i Wisłą Kraków. **CM4** potwierdza klasę swego poprzednika, jest niemal doskonały i oferuje nieskończone godziny, dni i miesiące zabawy wszystkim fanom piłki nożnej. Doświadczeni gracze odnajdą się tu bez problemu, a nowicjusze – cóż, ich czeka najpierw żmudna wielodniowa nauka trenerskiego rzemiosła.

MOJA OCENA

plusy

+ 39 lig
+ wierne odwzorowanie składów drużyn i cech piłkarzy
+ większy realizm w transferach

minusy

– wysokie wymagania sprzętowe

W SKRÓCIE

9

OCENA

REWELACJA

Wymagania minimalne:

Pentium 500, 128 MB RAM, CD-ROM x8

Wymagania zalecane:

Pentium 3 1.2 GHz, 512 MB RAM,

http://www.sigames.com/

recenzje

Maciej Jasiński

POLSKIE PREMIERY

Zdarza się, że recenzje zamieszczane w pismach komputerowych powstają na podstawie oryginalnych, anglojęzycznych wersji gier. Dopiero po pewnym czasie rodzimi dystrybutorzy przygotowują polski przekład i taki w pełni przygotowany produkt wypuszczają na nasz rynek. Wtedy można w pełni ocenić jakość wykonania tłumaczenia, podłożenia dialogów, czy wreszcie przyjrzeć się, jakie dodatki i gadżety zostały dołączone do gry.

TOCA RACE DRIVER

TOCA Race Driver, najnowsza gra firmy **Codemasters**, to oferta dla tych, którzy lubią szybkie samochody, ale prócz jazdy non-stop chcieliby również otrzymać coś jeszcze. Tym czymś jest fabuła, która przedstawia losy młodego kierowcy rajdowego, Ryana McKane. Stara się on zdobyć miano najlepszego kierowcy, a jednocześnie chce pomścić śmierć swojego ojca, również kierowcy rajdowego, który zginął w wypadku samochodowym spowodowanym przez rywala.

Główną zaletą gry jest idealne uchwycenie wrażenia szybkiej jazdy. W miarę, jak bolid nabiera prędkości, obiekty na poboczu trasy zaczynają dosłownie rozmywać się, tworząc długą smugę. Inną zaletą gry jest bogaty wybór samochodów, którymi można się ścigać oraz duża liczba tras. Oprawa graficzna **TOCA Race Driver** stoi na wysokim poziomie. Gorszy, acz akceptowalny, jest dźwięk. Grać można zarówno samemu, jak i we dwójkę przy jednym komputerze. Opcja multiplayer przewiduje grę za pośrednictwem internetu, jednak zabawę w tym trybie psują lagi.

TOCA Race Driver jest swego rodzaju zaprawą przed Colinem 3, mającym ukazać się już w czerwcu. O ile jednak po tamtej grze należy spodziewać się dużej dawki realizmu, TOCA jest ofertą dla tych, którzy chcą się po prostu zrelaksować. ❐

NIEZŁA JAZDA **8**

Wymagania sprzętowe:
Pentium 3/700, 128MB RAM, Win 98/ME/2000/XP, karta 3D 32 MB, CD-ROM x 8

CENA 99,90 zł

ZRĘCZNOŚCIOWA

DEVASTATION

Wydane niedawno przez firmę **LEM** **Devastation** to coś dla miłośników szybkiej akcji ujętej w karby FPP. Akcja tego programu rozgrywa się w niedalekiej przyszłości, w której głównemu bohaterowi gry przypada rola lidera rewolucji. Temat może niezbyt oryginalny, ale za to każdy z miejsca wie, w czym rzecz.

Devastation to jedna z pierwszych gier korzystających z nowego engine'u Unreala. Twórcy **Devastation** zwiększyli jego możliwości, ale niestety – efekt końcowy okazał się raczej przeciętny. Problemem gry są bugi (zlewanie się przedmiotów i postaci z otoczeniem, problemy z SI) plus tendencja do częstego „wieszania się". Problemy te częściowo naprawia patch, który dość szybko pojawił się po premierze gry w USA, wciąż jednak nie ma jego polskiej wersji.

Devastation ma też swoje zalety, między innymi – zróżnicowane misje oraz bogaty zestaw broni. W trakcie wykonywania niektórych zadań można też dowodzić całkiem sporą grupą sterowanych przez komputer towarzyszy broni. Nie zmienia to faktu, iż pojawienie się polskiego patcha znacznie zwiększyłoby atrakcyjność gry. ❐

WARTO ZAGRAĆ **7**

Wymagania sprzętowe:
Pentium 3/700, 256 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB

CENA 99 zł

ZRĘCZNOŚCIOWA

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Tom Clancy's Splinter Cell, hit firmy **Play It**, to gra, którą niektórzy z miejsca pokochają, inni zignorują. Jej anglojęzyczna wersja, którą testowaliśmy w numerze 4/2003, pod pewnymi względami okazała się absolutnie doskonała (grafika), gdzie indziej wykazała jednak istotne braki (moduł SI). Dzięki implementowaniu w polskiej wersji gry patcha, część wad, których obecność wówczas wytknęliśmy grze, zniknęła – strażnicy zachowują teraz większą czujność. Niestety, nadal niektóre sytuacje rozgrywają się według z góry założonego scenariusza, co nie zostawia graczowi zbyt wielkiego pola manewru. Z drugiej strony patrząc, dawno już nie było gry, w której tak wielki nacisk kładziono by na konieczność pozostawiania w ukryciu. W **Splinter Cell** jest to sprawa życia lub śmierci, jako że głównego bohatera gry zabić może kilka strzałów, on sam ciągle boryka się zaś z brakiem amunicji. Efekt – napięcie utrzymuje się na wysokim poziomie przez większość czasu i gdyby nie wspomniana umowność niektórych sytuacji, niewątpliwie byłby to przebój pierwszorzędny. Warto wspomnieć, iż w pudełku z grą znajduje się latarka, która jest pierwszym od długiego czasu użytecznym gadżetem dołączanym do programu. ❐

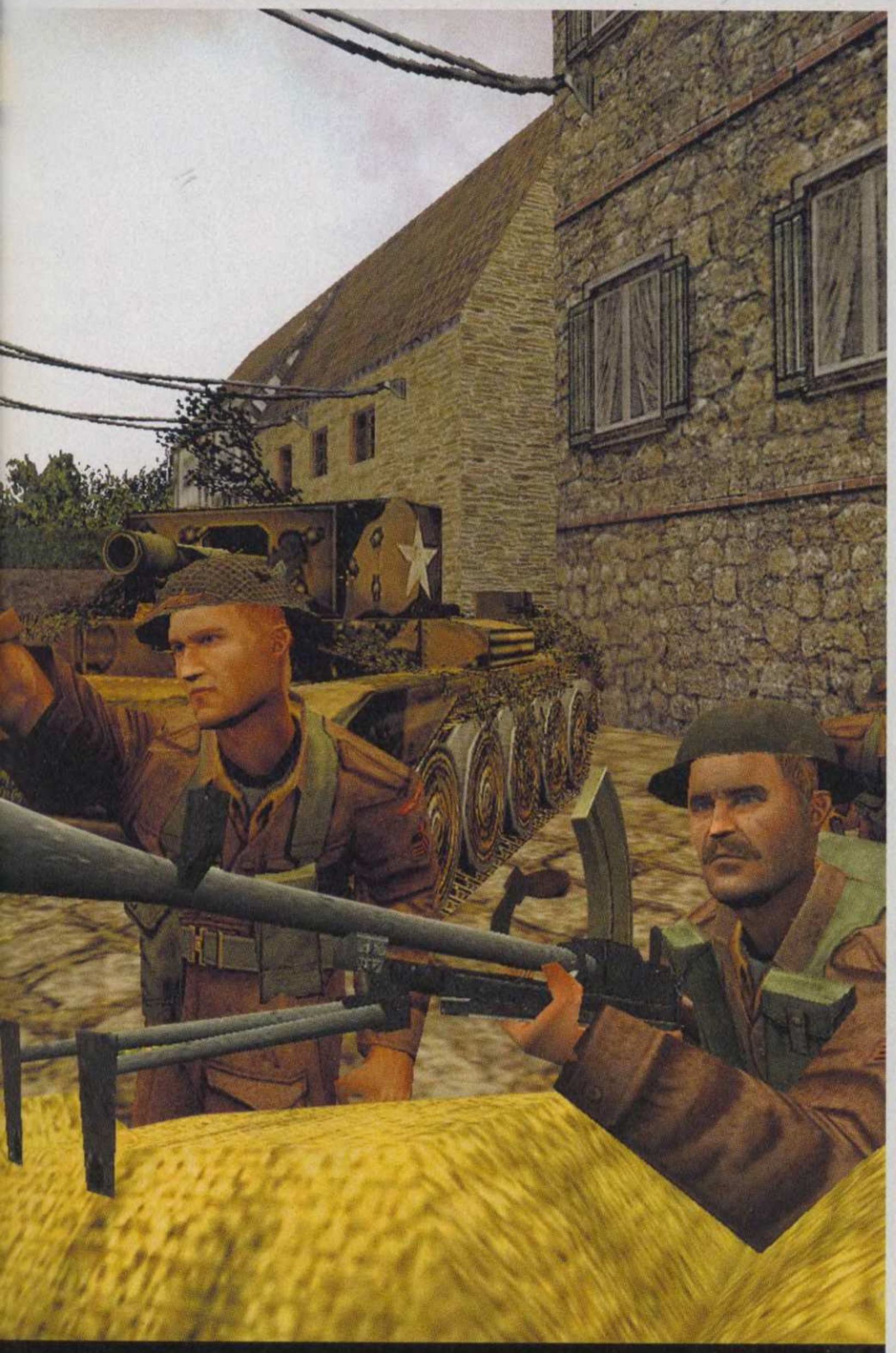
NIEZŁA JAZDA **8**

Wymagania sprzętowe:
Pentium 3/800, 256 MB RAM, Win 98/2000/Me/XP, karta 32 MB

CENA 129,99 zł

ZRĘCZNOŚCIOWA

arena online



Cześć!

Zacznę trochę nietypowo, w stylu MTV Polska – od poprawności politycznej. W tym miesiącu dział „Prosto z sieci" zawiera opis dosyć nietypowego symulatora. W amatorskim dziełku Porrasturvat – tak się ów produkt tytułuje – mamy do czynienia ze... zrzucaniem modelu człowieka ze schodów. Koncept to dosyć szokujący, ale gra, mimo swej prostoty, potrafi wciągnąć niejednego zaprawionego w bojach wszelakich gracza. Zaznaczamy jednak od razu: „nie próbuj tego robić w domu".

Uff, no to wszelkie ewentualne pozwy mamy już z głowy, teraz mogę wrócić do reszty zawartości Areny Online. Zwróć uwagę na nasz raport, w którym staramy się przedstawić najważniejsze polskie multiklany sieciowe, operujące na wielu scenach jednocześnie. Jak więc zatem widać, nie tylko finanse opanowane są przez wielkie korporacje, światek graczy komputerowych także podąża drogą kumulowania sił i możliwości. Ciekawe, jaki to będzie miało wpływ na scenę online na przestrzeni najbliższych lat.

Ponadto, jak zwykle, postanowiliśmy bliżej przyjrzeć się kilku grom MMOG. Każda z nich interesowała nas z różnych powodów: Shadowlands to wszak rozszerzenie do Anarchy Online, Savage to przedstawicielka nowego gatunku zwanego Real Time Strategy Shooter, z kolei Eve Online będzie jedną z piękniejszych MMOG na rynku. Wreszcie zostaje nam jeszcze Shadowbane, gra, która od wielu miesięcy zapowiadana jest jako jeden z największych hitów w kategorii Massively Multiplayer.

To, rzecz jasna, nie koniec atrakcji: recenzujemy doskonale wszystkim znany Day of Defeat, a także prezentujemy wywiad z Billem Roperem z Blizzarda, w którym wypytujemy go o szczegóły związane z produkcją World of Warcraft.

Zapraszam do czytania.

baRTeS

Zagrajcie w Świdnicy

W maju w Świdnicy odbędzie się impreza pod nazwą „Świdnicka Cyberolimpiada". Rozgrywki odbywają się w dwóch kategoriach: gry strategicznej (Starcraft) i taktycznej (Counter Strike). Pierwsza edycja imprezy zgromadziła prawie 200 uczestników, pomysłodawcy liczą, że w tym roku będzie ich o wiele więcej. Zapisy do rozgrywek odbędą się 12-14 maja, 17 maja rozegrane zostaną eliminacje, a 30 maja finały. Zachęcamy do uczestnictwa w tej zabawie, szczegółów możecie się dowiedzieć od jednego z organizatorów, Marcina Traczyka (m.traczyk@hoga.pl).

FF XI na testach

Wystartowały zapisy na beta-testy anglojęzycznej edycji **Final Fantasy XI** – gry dla jednych kultowej, dla innych symbolu przeciągnięcia pomysłu ponad wszelkie normy. Jedenasta część sagi **Final Fantasy** to – przypomnijmy – gra MMORPG. Amerykański oddział japońskiej kompanii Square Enix zaczął przyjmowanie zgłoszeń od graczy pragnących uczestniczyć w internetowych beta-testach. Gra rozgrywana będzie na specjalnych serwerach, funkcjonujących w ramach sieci PlayOnline, a w zabawie wezmą udział zarówno posiadacze komputerów PC, jak i konsol Sony PlayStation 2. Więcej informacji:
http://www.square-enix-usa.com/

Majstrowanie przy Fallout 2

Fallout 2 to jedna z ikon RPG – dzieło, które nie postarzało się ani o jotę, mimo iż na rynku jest już od pięciu lat. Po tak długim czasie firma developerska **Black Isle Studios** podjęła decyzję o udostępnieniu profesjonalnego programu, pozwalajacego na dokonywanie wielu modyfikacji w tej grze. Więcej informacji:
http://www.blackisle.com/

Patch do Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield

Po miesiącu od momentu rynkowej premiery taktycznej gry **FPP Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield**, korporacja **Ubi Soft** opublikowała pierwszą poprawkę systemową dla owej pozycji. Patch oznaczony został symbolem v.1.1 i jest odpowiedzią na zgłaszane przez użytkowników problemy z funkcjonowaniem systemu weryfikacji numerów CD-key. Łatka likwiduje też kilka pomniejszych błędów występujących podczas łączenia się aplikacji z Internetem. Patch zajmuje około 4 MB, więcej informacji znajdziesz pod adresem:
http://www.raven-shield.com/

DRAGON EMPIRES

Trzeba uczciwie przyznać, że jak na tendencje do skrytości w firmie **Codemasters**, to o **Dragon Empires** można się całkiem sporo dowiedzieć (szkoda tylko, że póki co, nie możemy w tę grę pograć). I tak, ostatnimi czasy dowiedzieliśmy się, iż w **Dragon Empires** pojawią się dwie nowe rasy, poza obecnymi już wcześniej ludźmi. Przesłanka kryjąca się za decyzją inkorporowania nowych ras to chęć zwiększenia różnorodności oferty, aby każdy gracz mógł znaleźć coś odpowiadającego jego stylowi gry, a równocześnie większe możliwości manewru od strony fabularnej.

Tak więc w grze pojawiły się nowe postacie, przedstawiciele dwóch gatunków: **Shadow** oraz **Dragonblood**. Okazuje się, że nikt tak naprawdę nie wie, jakim cudem owi osobnicy zdołali wmieszać się między ludzi (ciekawe, czy choć programiści mają pojęcie, skądże te rasy wzięły się w świecie gry). Powszechnie uważa się, że jako pierwsi zjawili się **The Shadows**. Tak właściwie, to nie są to wcale przybysze z zewnątrz, lecz efekt powolnej ewolucji części ludzkiego gatunku. Przedstawiciele **The Shadow** mają popielatą karnację, są niżsi od ludzi, a ich całe ciała pokryte są tatuażami. Ponieważ rasa ta nie posiada ani wielkiej siły, ani też nie dysponuje potężnym zasobem magicznych zaklęć, to jako swą główną broń stosuje podstęp, przebiegłość, oszustwa. Gracz zdecydowany wybrać postać wywodzącą się z tej rasy, pozna wiele niecnych sztuczek. Z kolei **Dragonblood**, mocno wierzący w swe powiązania ze smokami, to rasa o dużej sile fizycznej – starcie w zwarciu dla większości ich oponentów kończy się fatalnie. Rasy są już zatem trzy, czekamy na więcej informacji i na otwarte testy beta. ❐

TRIBES: VENGEANCE

Fani **Tribesa 2** już ponad dwa lata pogrywają w tę doskonałą grę sieciową; pora więc, aby podać im zupełnie nowe danie na talerze... 24 kwietnia tego roku, w Los Angeles odbyła się konferencja prasowa, podczas której **Sierra** (wydawca Tribesa) oficjalnie ogłosiła, iż rozpoczęły się prace nad trzecią częścią serii Tribes, o podtytule **Vengeance**. Tym razem spora część uwagi twórców koncentruje się na kampanii w trybie single player, jednak oczywistym jest, iż fani tej gry potraktują ją jedynie jako nieco wydłużony tutorial i wstęp do rozgrywek sieciowych.

Na chwilę obecną trudno jest wydobyć od twórców większą ilość informacji dotyczących trybu multiplayer, wiadomo jednak, że po pierwsze – powrócą wszystkie znane już tryby oraz dodane zostaną nowe, oraz że wszelkie postacie pojawiające się w kampanii single znajdą tez swoje miejsce w bojach sieciowych. Gra używać będzie unowocześnionej wersji silnika **Unreal** i poziomem technologicznym ma co najmniej równać się Doomowi 3. Premiera zapowiadana jest na koniec 2004 roku, a gra pojawi się wyłącznie na PC.

Z ciekawostek związanych z produkcją warto wspomnieć, iż producent, czyli **Irrational Games**, celem zapewnienia wysokiego poziomu produktu, zatrudnił między innymi Michaela „KineticPoet" Johnstona, twórcę znanego moda do Tribesa – Team Rabbit 2. ❐

WYWIAD Z BILLEM ROPEREM Z BLIZZARDA - C.D.

„Wszelkie elementy serii, a więc i pomysły zawarte we **Frozen Throne**, mogą zostać inkorporowane do świata World of Warcraft."

ŚGK: Czy po pojawieniu się Frozen Throne zajdą jakieś poważne zmiany w kwestii Battle.net? Czy możemy się spodziewać nowych elementów, opcji?

BR: Zawsze staramy się coś usprawniać, ulepszać. Zauważyliśmy na przykład, że ludzie, jak to zwykle z graniem przez sieć bywa, mają wielką ochotę na formowanie własnych grup. Wyszliśmy naprzeciw temu pragnieniu i z nadejściem Frozen Throne będzie się można łączyć w gildie z zachowaniem standardowej struktury takiego ugrupowania. W gildii zatem znajdzie się i lider, i oficerowie, będzie można zapraszać nowych graczy, gildia otrzyma tag klanowy, własny kanał na „czacie", każdy z graczy będzie kodował swoją ksywkę, aby nikt inny z niej nie mógł skorzystać, klan dostanie nawet swą własną „drabinkę". Dodatkowe opcje pozwolą w przyszłości organizować turnieje dla określonych klanów.

Kiedy rozmawialiśmy swego czasu, jeszcze przed premierą Warcrafta 3, o kwestii rozgrywek sieciowych, mówiłeś, że macie zamiar dobrać się do skóry oszustom.

Jak to Wam wychodzi w praktyce?

Cheatowanie i hacking traktujemy bardzo serio i nie mamy zamiaru odpuszczać. Na przykład jakieś dwa czy trzy tygodnie temu zorganizowaliśmy kampanię, na skutek której zbanowaliśmy ponad 150 tysięcy oszustów. Próbujemy zapewnić graczom bezpieczne i przyjazne środowisko, gdzie na nieuczciwe zagrania nie ma miejsca.

Zmieńmy temat na World of Warcraft. Jakie są powiązania między WoW, a offline-ową serią Warcraft? Czy może są jakieś powiązania z Frozen Throne?

Wszelkie elementy serii, a więc także i pomysły zawarte we Frozen Throne, mogą zostać inkorporowane do świata WoW. Nowe klasy postaci, nowe zaklęcia, przedmioty, bohaterowie, lokacje, potwory – to wszystko składa się na swego rodzaju malarską paletę, z której można malować świat naszej gry MMOG...

...A fabuła?

Wydarzenia z World of Warcraft następują po zakończeniu akcji Frozen Throne, więc prawem logiki część rozwiązań z naszego pakietu rozszerzającego stanie się podwalinami istnienia WoW. Fani serii powinni doskonale bawić się przy WoW, ponieważ świat tam pokazany będzie bardzo, bardzo znajomy. Zapalony miłośnik Warcrafta poczuje się tam jak u siebie w domu!

Jak długo trwają prace nad tą grą? Trzy lata?

(śmiech)... Oj tak... To już chyba faktycznie tyle czasu minęło.

Wiesz, znaleźli się już i tacy, co twierdzą, iż WoW to bliźniaczka Duke Nukem Forever – pięć lat produkcji, a premiera nigdy nie nastąpi.

No coś ty – Duke'a produkują już chyba z sześć lat, a my siedzimy nad WoW dopiero trzy lata. Jeszcze mamy sporo czasu, nim dojdziemy do ich poziomu...

Racja, ale nadal nie odpowiedziałeś na pytanie, kiedy premiera! Pewnie sami jej jeszcze nie określiliście, mam rację?

To prawda, nie ustaliliśmy jeszcze daty, wiemy za to, iż już w tym roku chcemy rozpocząć testy beta.

Zostawmy sprawę premiery, zdradź nam za to, przedstawicieli ilu ras będziemy mogli kontrolować.

Jak do tej pory zatrzymaliśmy się na czterech. Koncentrujemy się na tym, co poszczególne elementy, każda rasa i postać, wnoszą do rozgrywki. Próbujemy wypracować ogólne wskazówki dla developerów, którymi oni kierują się przy tworzeniu nowych elementów rozgrywki. Nie zamykamy się w ścisłych granicach liczbowych, lecz zwracamy uwagę na wiarygodność świata.

Jeden z elementów, który wydaje nam się równie intrygujący co i niezrozumiały to „multi-user spells". Wyjaśnij proszę to pojęcie.

To taki nasz pomysł na zaklęcia, które mają niemalże przypominać rytuały. Niektóre z zaklęć to spore „przedsięwzięcia", wymagające wspólnego wysiłku kilku graczy. Składają się one z części – każdy z uczestników tego swoistego rytuału dostarcza swoją część „układanki" i choć może znać wszystkie z nich, to jednak nie będzie w stanie ich samodzielnie użyć.

Ile osób będzie mogło znaleźć się w drużynie?

Tu też jeszcze nie ustaliliśmy sztywnych ram. Póki co, w grupie może być do sześciu – ośmiu graczy.

Na co World of Warcraft będzie nastawiony? Na walkę PvP, PvM, a może RvR lub na eksplorację terenu?

Zdecydowanie chcielibyśmy, aby znalazło się miejsce dla walki Player vs Player, ale też i dla Player vs Environment. Na pewno dużo czasu zajmuje poznawanie terenu oraz walka z napotkanymi potworami. Z drugiej strony, będą też miejsca zarezerwowane wyłącznie dla walki PvP.

A co dzieje się z graczem, który poległ na polu chwały?

Na chwilę obecną rozwiązaliśmy to tak, że wraca on do miejsca, gdzie ostatnio się znajdował i przez krótki czas jego statystyki są minimalnie zredukowane. Chcemy, aby nasi gracze, mimo doświadczonej porażki, zechcieli wrócić do świata WoW.

Dziękuję za wywiad.

ANARCHY ONLINE - SHADOWLANDS

W KRAINIE CIENI

Autorzy gier MMORPG, ustawicznie konfrontowani z rosnącą konkurencją na rynku, starają się utrzymać świeżość oraz atrakcyjność wylansowanych przez siebie produktów. Wydawane w tym celu Expansion Packi zawierają usprawnienia natury technicznej, nowe modele 3D, mapy jak i schematy dźwięków. Nadszedł czas na dzieło firmy **Fun Com – Anarchy Online**, której najnowszy dodatek **Shadowlands** będzie dostępny już tego lata dla graczy z całego świata.

Beast

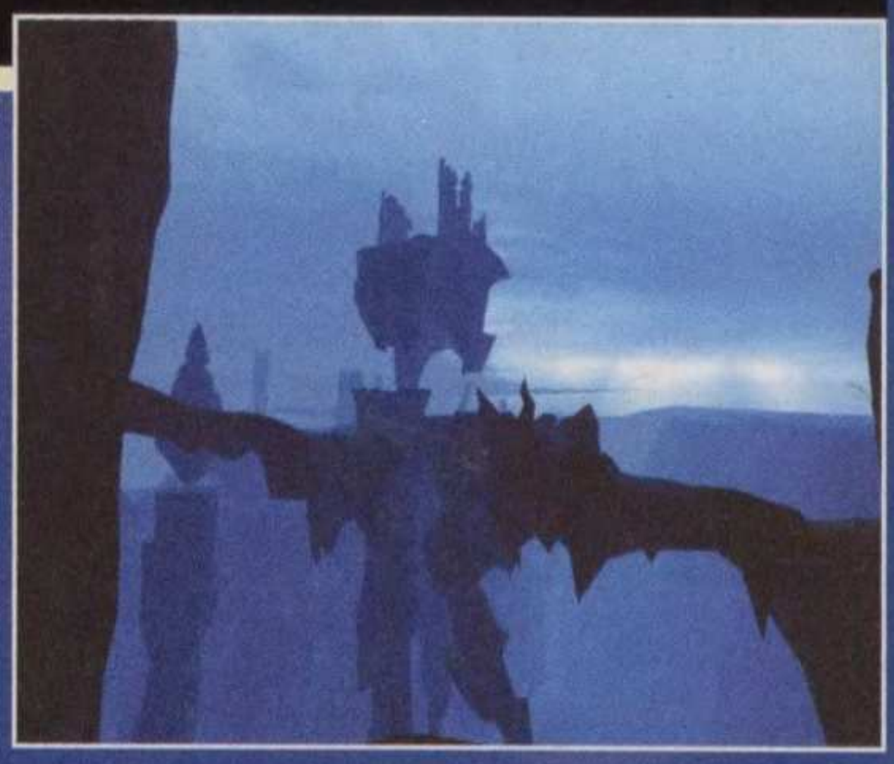
HISTORIA PLANETY RUBI-KA

Dla przypomnienia, akcja **Anarchy Online** rozgrywa się na odległej planecie Rubi-Ka. Jest rok 29475, ludzkość zdołała odkryć i skolonizować planety poza Układem Słonecznym. Poszukując ciągle nowych źródeł energii, sposobów rozwoju technologicznego i cennej bazy nano-technologii Notum, korporacja Omni-Tek sprowadziła swoich pracowników na bogate w jego złoża planetę Rubi-Ka. Zamieszkałe tu nowe pokolenia robotników zaczęły się sprzeciwiać dyktaturze korporacji, rozpoczynając w ten sposób długotrwały konflikt. Akcja dodatku **Shadowlands** rozpoczyna się w mieście Jobe, gdzie współpracujące ze sobą zespoły Nano-Techników oraz Metafizyków zdołały otworzyć drzwi do nieznanego do tej pory wymiaru. Nowo odkryty mroczny świat zaprzeczył wszystkim znanym zasadom fizyki, stałości materii oraz czasu. Potężne ruiny oraz budowle wskazywały na istniejącą tu kiedyś prastarą cywilizację, której tajemnice, wiedzę i nowatorskie technologie pozostawiono do odkrycia nabywcom dodatku.

STRONA TECHNICZNA

Oprócz rozległych terenów i usprawnionej grafiki, dodatek będzie zawierał dwie dodatkowe profesje oraz nowe zestawy ciosów i specjalizacji dla istniejących już zawodów. Dostęp do nowych umiejętności uzyskasz poprzez rozwiązywanie skomplikowanych questów i misji – zdobyte zdolności pozwolą graczowi na efektowniejsze wykorzystywanie cech własnej postaci. Dla Nano-Technika będzie to możliwość zadawania niespotykanych do tej pory obrażeń w bardzo w krótkim czasie („nano direct damage") oraz umiejętność szybkiego uzupełniania energii za pomocą linii programów „humidity extractor". Oprócz specjalizacji przeznaczonych dla pojedynczych avatarów, autorzy obiecują rozwiązania pozwalające na korzystanie z serii kombinacji wykonywanych przez zgrane grupy graczy. Dla przykładu, możliwe będzie unieruchomienie przeciwnika przez klasę wyspecjalizowaną w nano-technologii oraz równoczesne założenie ładunku wybuchowego przez inżyniera, co gwarantuje potężną eksplozję. Brzmi ciekawie, zobaczymy jak to będzie wyglądać w praktyce.

Do dostępnych do tej pory profesji dołączą: Shade i Guardian. Pierwszy, zdolny do podporządkowywania sobie zdolności innych stworzeń, a drugi – cechujący się doskonałymi umiejętnościami posługiwania się białą bronią. Sposób zdobywania doświadczenia nie uległ zmianie, zwiększono tylko limit dostępnych poziomów. W starym świecie wynosił on 200, podczas gdy wraz z wprowadzeniem **Shadowlands** został on zwiększony do 220 (gdzie każdy nowy zdobyty poziom nazywa się Shadow-Level). Do bestiariusza zawitało wiele nowych modeli oraz podział frakcji na „Redeemed" oraz „Unredeemed" – gracze rozpoczynający swoją przygodę w **Shadowlands** będą mieli możliwość opowiedzenia się za jedną ze stron. Natomiast dostępne obszary zostały podzielone na strefy: od zaginionego raju („Elysium"), przez starożytne miasta, po zanurzone w ogniu i lawie tereny wulkaniczne. Całość zachwyca dbałością o najmniejszy detal i korzysta z możliwości ciągle rozwijanego silnika graficznego **Anarchy Online**. Trzeba przyznać, iż generowany obraz stanowi prawdziwy rarytas dla oka odbiorcy.



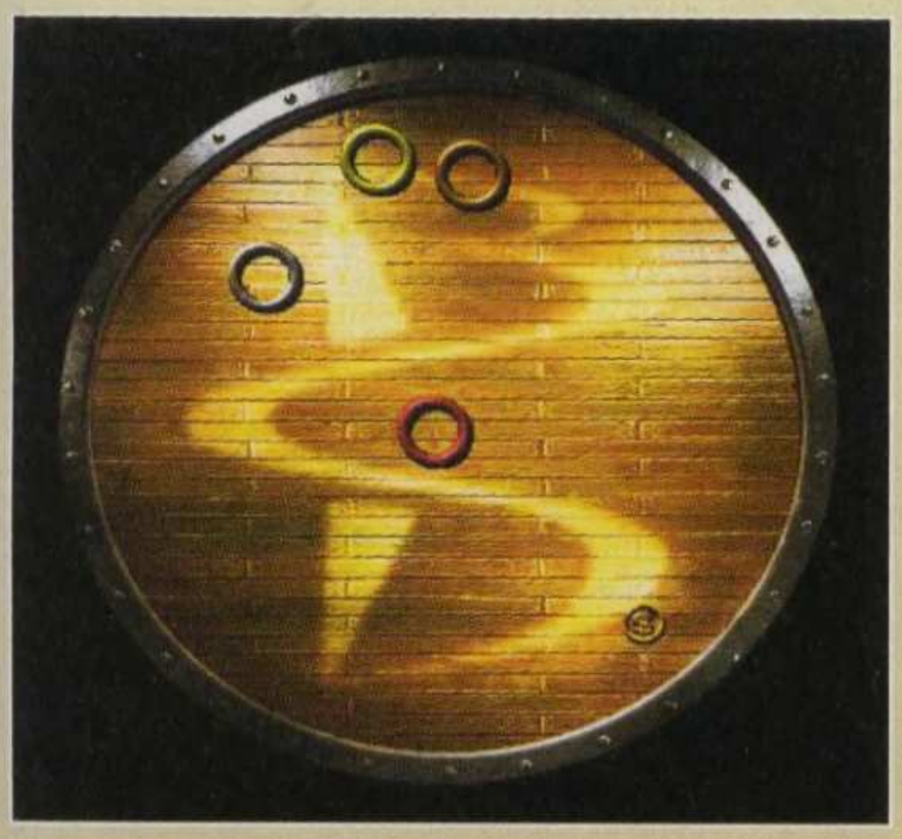
DOBRZE ZAPOWIADAJĄCE SIĘ ZMIANY

Jeśli autorom gry uda się wprowadzić obiecane do tej pory zmiany, możemy się spodziewać wielkiego hitu. **Anarchy Online** jest obecnie jedną z lepszych gier MMORPG o tematyce s-f, a wraz z nadchodzącym dodatkiem może „objąć prowadzenie" w tej stawce. Dla graczy zainteresowanych obecnym stanem rozwoju gry istnieje możliwość przetestowania programu przez darmowy, 10-dniowy okres; „game client" potrzebny do gry można ściągnąć ze strony pod adresem: http://www.anarchy-online.com/content/downloads/tryout. Pozycja zdecydowanie godna polecenia graczom pragnącym spróbować swoich sił na futurystycznej planecie Rubi-Ka. ❐

KNOCKIN

http://www.brainchilddesign.com/

Czasami dzieje się tak, że człowiek siada przed swoją PieC-maszyną i pojęcia nie ma, w co by tu sobie pograć. Żeby było ciekawiej, znienacka zajeżdża dalsza rodzinka z bogatym zestawem kuzynów. Z reguły kończy się to grą „na zmianę" w jakiś popularny tytuł i w efekcie tak naprawdę nikt porządnie nie pogra, a tylko znudzony czekać będzie na swoją kolej. Idealnym rozwiązaniem był niegdyś tryb split-screen, który z niepojętych dla rozumnego człeka powodów coraz rzadziej spotyka się w grach komputerowych.



Obecnie niewiele gier z czołówki list przebojów oferuje możliwość gry na przedzielonym ekranie, trzeba zatem sięgnąć do produkcji niezależnych, na przykład do gry zatytułowanej Knockin, gdzie przy komputerze wyposażonym w dżojstiki, boje mogą toczyć aż cztery osoby równocześnie. Cóż, „boje" to w przypadku omawianej gry jest może określenie odrobinę na wyrost, ponieważ zabawa polega w tej grze na sterowaniu pionkiem i zbieraniu monet, a wszystko toczy się na niewielkiej planszy z kilkoma dziurami. Zachowano tu zasadę bezwładności, co sprawia, że zadanie nie jest takie proste, jak się może z pozoru wydawać. Należy uważać na krawędzie oraz przeciwników, którzy zapewne nie przepuszczą żadnej okazji do zepchnięcia Cię w nicość i zyskania kilku dodatkowych punktów.

W grze definiujesz sporą gamę parametrów, takich jak punktacja za zebrane monety, strata punktów za opuszczenie pola gry, a także śliskość planszy. Jeśli tylko zajrzy się trochę w pliki, to dziecinnie łatwo można tworzyć własne plansze.

Knockin jest tytułem, który daje możliwość świetnej zabawy w kilka osób. Niewątpliwie tytuł ten ma swój urok, nieco podobny do klasycznego sapera. ❐

PORRASTURVAT

http://www.taat.fi/taat/porrasturvat

Gry pozwalają zwykłym ludziom robić rzeczy niezwykłe, których w rzeczywistości boją się lub nie będą mieli szansy spróbować. Komputer daje na przykład możliwość jazdy Ferrari F50, a przecież większość z nas takie cudo w swym życiu najprawdopodobniej co najwyżej dotknie. Internet pozwala czasem wychwycić programy bardzo dziwaczne – tamże natrafiłem na nietypowy symulator Fiata 126p opisany w poprzednim numerze. Z kolei jakiś czas temu sporą popularność zdobyła gra Gearhead Garage, która pozwalała wczuć się w rolę mechanika samochodowego. Zanosi się na to, że niedługo będziemy mogli spróbować na domowym blaszaku wszystkiego.

W tym miesiącu proponujemy zapoznać się z symulatorem... zrzucania ludzi ze schodów. Tak, to nie żaden żart! Choć brzmi to dosyć makabrycznie, w Porrasturvat – gdyż o tym tytule mowa – spycha się bezimienną postać ze schodów. W programie tym położono główny nacisk na technikę pchnięcia, a nie na efekty audiowizualne. Zaskakujące jest, jak bogato ten proces można przedstawić. Do wyboru masz kilka miejsc, w które można uderzyć, począwszy od głowy, przez korpus i ramiona, aż do stóp. Do ustawienia pozostaje jeszcze siła oraz kąt, pod którym nastąpi Twoje pchnięcie. Daje to cały wachlarz możliwości, przykładowo zwykłe popchnięcie w plecy, podcięcie nogi czy choćby cios w kark.

Porrasturvat swego czasu zrobił sporą furorę w redakcji SGK (a z tego, co słyszeliśmy, to nie tylko u nas), zapewniając nieco rozrywki w alternatywnym stylu. Grając w tę gierkę, szybko złapiesz się na tym, że będziesz próbował coraz to nowych technik zrzucania, aby jeszcze bardziej wyśrubować wynik (podczas upadku każde uderzenie o schodek oznacza pewną ilość punktów, w zależności od miejsca, kąta i siły uderzenia).

Patrząc na programy takie jak Porrasturvat, nie da się nie zauważyć, iż coraz więcej zdolnych osób bierze się za amatorskie programowanie. Być może oznacza to, że powinniśmy być gotowi na rychłe pojawienie się symulatorów biegu karalucha, otwierania konserw czy naprawiania zegarków. ❐

EVE: THE SECOND GENESIS

NOWY WSZECHŚWIAT CORAZ BLIŻEJ

W świecie gier MMORPG, oprócz oczywistych hitów w rodzaju ***Anarchy Online***, ***Ultimy*** czy ***Everquesta,*** mamy rónież do czynienia z pierwszymi spektakularnymi upadkami. ***Citizen Zero***, pomimo swojej prezentacji na targach E3, prawdopodobnie nie zostanie przyjęty pozytywnie, ***Earth & Beyond***, mimo fantastycznego startu, również może nie przetrwać rywalizacji z konkurencją. Czyżby podbój kosmosu nie był atrakcyjny jako temat dla sieciowej gry RPG?

PSYCHOOO

Odpowiedzi poszukajmy w nowym tytule tego typu, czyli **Eve: The Second Genesis**. Ta MMORPG weszła dość późno w stan zamkniętych betatestów. Głównym powodem takiego rozwoju sytuacji były kłopoty z przepustowością łącz i stosunkowo niestabilnym kodem wymiany informacji na linii: klient gry – serwer. Na szczęście znacznie zredukowano ilość informacji pobieranych przez poszczególne kopie gry. W początkowej fazie opracowywania, gra ta miała być propozycją przeznaczoną jedynie dla posiadaczy łącz lepszych niż 128kbit, co wykluczyłoby około 80% europejskich odbiorców. Tymczasem aktualnie, zupełnie sensownie gra się już z wykorzystaniem zwykłego modemu 56 kbit. Nie zauważyłem widocznych zmian w szybkości, nawet w rejonach o dużym natężeniu ruchu (pola asteroidów, stacje orbitalne) – zupełnie inaczej, niż to miało miejsce w ***Earth & Beyond***, gdzie producent nie nadążył z dostosowaniem przepustowości łącz do wzrostu liczby użytkowników.

ła, eksplozje prezentowane przez np. Radeona 9700 na pewno wywołają uśmiech zadowolenia na twarzach posiadaczy nowych kart graficznych. Jednak na starszych komputerach – zwłaszcza poniżej 1 GHz szybkości procesora i mniej niż 512 MB RAM – osiągnięcie wyższej rozdzielczości może okazać się niemożliwe – chyba, że ktoś nie widzi nic złego w 10-12 klatkach na sekundę.

Oprawa dźwiękowa mogłaby być mimo wszystko jednak bardziej futurystyczna. Marnej jakości melodie towarzyszące grze i nużące teksty mówione „zachęcają" do odpalenia własnej muzyki. O dziwo, gra działa wtedy szybciej. Oddzielną kwestią jest sprawa interfejsu. Miejmy nadzieję, że w późniejszych fazach gry będzie on bardziej intuicyjny, bowiem moim zdaniem nie powinien on sprowadzać się do jednego, wielkiego ekranu z wszystkimi dostępnymi opcjami. Powinny one raczej być widoczne jedynie w określonych miejscach, gdzie można z nich skorzystać. W tym kontekście brak porządnego tutoriala jest poważnym błędem – ten, który przechodzi się podczas pierwszego zetknięcia z grą uważam za niewystarczający. Tymczasem nie każdy ma ochotę i czas, aby przebrnąć przez megabajty dokumentacji na stronie internetowej projektu.

JAKI MASZ SPRZĘT, TAKIE WIDOKI

Gra dostarcza pozytywnych odczuć estetycznych, w pełni wykorzystuje efekty świetlne oraz skrócone procedury renderowania obrazu, w które wyposażony jest DirectX 9.0. **Eve Online,** pod względem grafiki, stara się wyprzedzić konkurencję i wyznaczyć nowe kierunki rozwoju, choć widać brak troski o odbiorców posiadających słabszy sprzęt. Obraz statku lecącego w podprzestrzeni, efekty odbić świat-

ŚWIEŻO MALOWANE

Wersje beta mają to do siebie, że dopiero podczas późniejszych faz opracowania wychodzą na jaw różnego rodzaju błędy, dokuczliwe bugi czy też exploity – sposoby na wykorzystanie pomyłki engine'u w celu szybszego wzbogacenia się. Drażnią częste (prawie codzienne) zmiany w statystykach, cenach towarów, czy nawet wyglądzie poszczególnych instalacji orbitalnych – widać przeto, iż w powstawanie gry zaangażowany jest niewielki zespół. Wszelkie zmiany na lepsze następują dopiero po wielu natarczywych wiadomościach zaangażowanych graczy. Sam pamiętam, jak kilka dni walczyłem ze znikającymi panelami w głównej bazie. To samo z pomocą techniczną: support powinien już być szkolony do interwencji w najprzeróżniejszych wypadkach, a tu kilka razy nie można było się doczekać kogokolwiek w miarę kompetentnego. Główne pytanie związane z rychłą premeirą gry, to czy w końcowej fazie testów wypracowany zostanie sensowny engine, podobny swoją stabilnością choćby do ***Anarchy Online***. Jak na razie widać, iż **Eve: The Second Genesis**, choć pomysłem błyskotliwa, to jeszcze w kwestii realizacji wielka niewiadoma. ❐

SAVAGE: THE BATTLE FOR NEWERTH

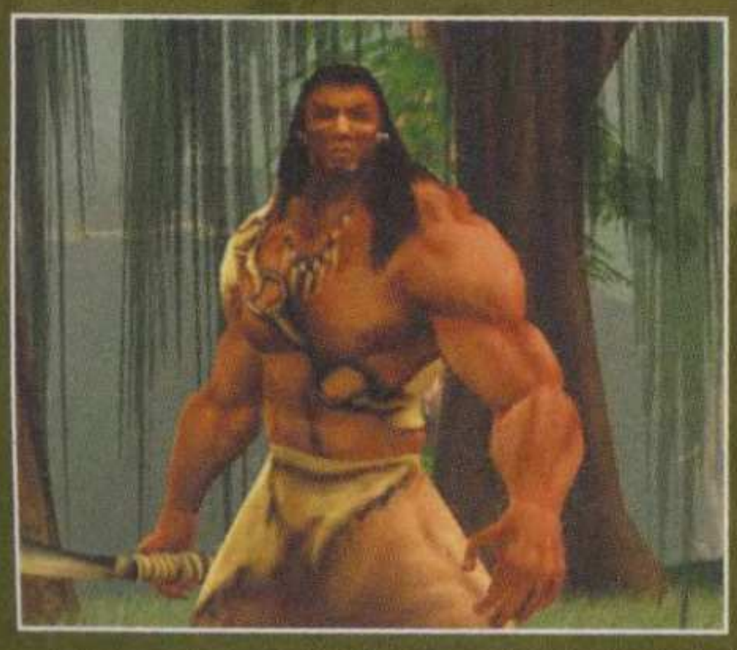
MMOG NOWEJ GENERACJI

Od pewnego czasu najnowsze gry osiągają sukces jedynie wtedy, gdy są kontynuacją starego, sprawdzonego tytułu, lub kiedy proponują nowatorskie rozwiązania i połączenie najciekawszych elementów, sprawdzających się w innych produkcjach. Taką świeżą propozycją może być Savage, gra zaliczająca się do nowej kategorii RTSS – **Real Time Strategy Shooter**.

Psychooo

Kalifornijska grupa S2 Games wzięła na swoje barki przedsięwzięcie wymagające ogromnego nakładu pracy. Nie wystarczy bowiem stworzyć dobrze wyglądający engine, z wszelkiego rodzaju najnowszymi efektami graficznymi i muzycznymi, wykorzystujący w pełni biblioteki DirectX 9.0; nie wystarczy opracować koncepcji ciekawego świata, w którym osadzona zostanie rywalizacja. MMOG wymaga rozwiązania kwestii związanych z przesyłaniem danych między graczami a serwerem, regulacji opóźnień, przejść między strefami obszaru gry, atrakcyjnego systemu opłat i wreszcie najważniejsze – doskonałej obsługi klienta oraz pomocy udzielanej graczom, nie tylko początkującym.

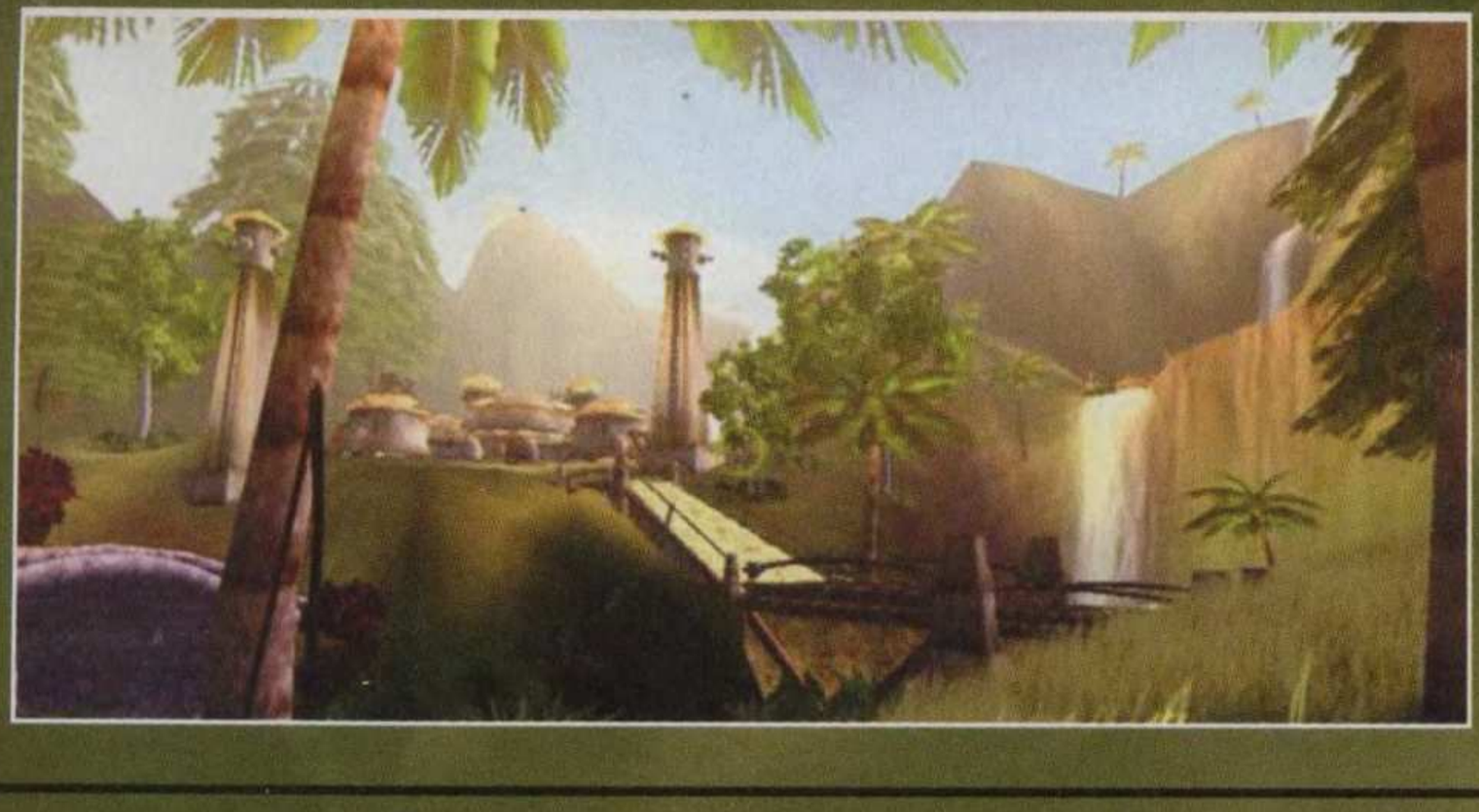
Savage: The Battle for Newerth pod względem graficznym prezentuje poziom zbliżony do innych zaawansowanych **MMOG**, takich jak Anarchy Online czy, osadzone w świecie fantasy, Shadowbane.



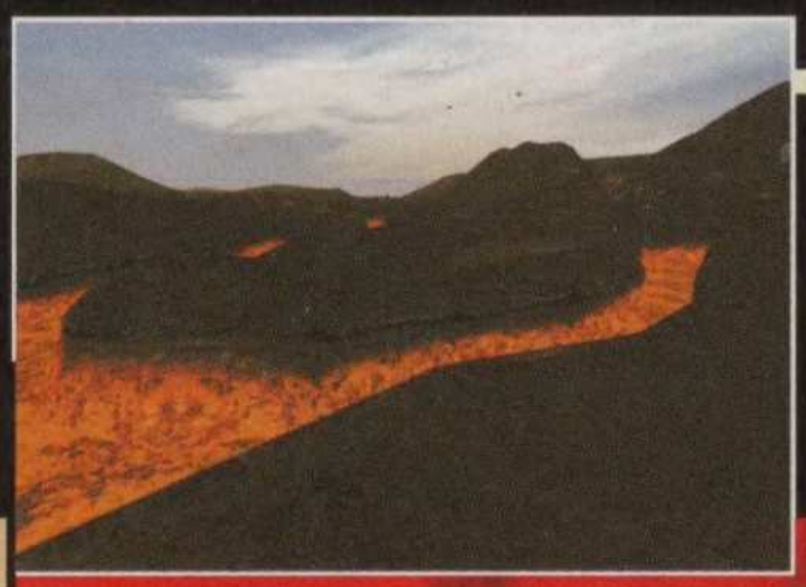
Nie należy spodziewać się żadnych wielkich rewelacji, niemniej jednak efekty świetlne – to znaczy zmiany pory dnia i pogody – oraz przedstawienie otaczającego graczy terenu to już światowa czołówka. Ze znanych mi tytułów może jedynie ***World Of Warcraft*** czy ***Everquest II*** je przewyższa. Unikatowym rozwiązaniem jest koncepcja bitew i rozwoju gracza oraz powiększanie jego zasobów. Postacie, które nastawione będą na ekspansję terytorialną i militarną, będą miały możliwość budowy różnorodnych budynków i urządzeń, które dają dostęp do nowych technologii i jednostek. Mamy zatem tutaj typową strategię czasu rzeczywistego, gdzie podstawą rozgrywki jest szybkość rozbudowy, odpowiednie planowanie przyszłych posunięć w oparciu o drzewa rozwoju, zakupów jednostek bojowych, wydobywanie minerałów.

Twórcy **Savage** zrobili jeden odważny krok naprzód. Otóż gracze, którzy przykładowo zdecydują się wejść w koalicję z jedną z osób, która postanowi koordynować atak, będą dostawać od niej bezpośrednie polecenia. Istnieć będzie także możliwość połączenia zasobów oraz potencjału bojowego poszczególnych jednostek, a wszystko po to, by jeden z taktyków umiejętnie dokonał dzieła podboju wrogiego terytorium. Gracze posłusznie wykonujący polecenia dowódcy otrzymują cenne punkty doświadczenia i możliwość awansu w hierarchii wojowników.

Niewiele jest gier sieciowych, które proponują jednocześnie możliwość kierowania jednostkami za pomocą interfejsu podobnego do typowego erteesa, oraz – z drugiej strony – opcję bezpośredniego udziału w walce oraz eksploracji. Stwarza to grupom graczy olbrzymie możliwości manewru. Jeśli dodać do tego doskonałą fabułę, opartą na rywalizacji ludzi z władcami zwierzęcych bestii w fantastycznym świecie Newerth, to otrzymujemy bardzo ciekawą grę **MMOG**, a dokładniej online'owy RTSS. Już niebawem, w czerwcu, przekonasz się, czy opłaca się spróbować swych sił w świecie **Savage** – krainie, gdzie w zależności od preferencji, możesz kierować losem jednej postaci lub wcielić się w rolę wielkiego stratega, od którego zależy los całej gildii, a nawet armii. ❐



SHADOWBANE



NOWA GENERACJA MMORPG?

Co przyciąga nowych graczy do gier **MMORPG**? Rozbudowany wachlarz interakcji międzyludzkiej, system rozwoju postaci, czy walka PvP? Ciężko jednoznacznie odpowiedzieć na to pytanie, gdyż każdy z graczy może podążyć wybraną przez siebie, indywidualną ścieżką. Najnowszy produkt **Wolfpack Studios**, oprócz wyżej wymienionych funkcji, obiecuje rewolucyjne rozwiązania: budowę i nadzór własnych miast oraz walkę między całymi nacjami graczy.

Beast

KLASY POSTACI

BARBARIAN
– potężny wojownik, znany ze swojej siły fizycznej i wytrzymałości w walce. Preferowany styl walki to topory oraz oburęczne miecze.

CRUSADER
– waleczny rycerz, cechujący się doskonałymi zdolnościami bitewnymi oraz głęboką wiarą, która pozwala mu na korzystanie ze zdolności magicznych.

HUNTRESS
– zwinna łowczyni posługująca się włóczniami oraz ograniczonymi zdolnościami magicznymi.

RANGER
– najemnik, wspaniale posługujący się łukiem, zahartowany ciężkimi warunkami panującymi w lesie.

TEMPLAR
– bohater ściśle przestrzegający kodeksu honorowego, dzięki koncentracji potrafiący unieść swe ciało w powietrze.

WARLOCK
– mag, łączący zdolności bitewne czarowników z umiejętnością posługiwania się bronią. Znany z umiejętności kontroli umysłów.

DRUID
– mieszkaniec lasu, potrafiący wykorzystać drzemiące w naturze siły do swojej obrony i leczenia zranionych jednostek.

SCOUT
– jednostka zwiadowcza, cechująca się prędkością oraz umiejętnością wykrywania niewidocznych celów. Wytrenowana w posługiwaniu się łukiem.

FURY
– kobieta-mag, zdolna kontrolować żywioły, takie jak burze i lód. Posiada umiejętność oślepiania przeciwnika.

BARD
– klasa wykorzystująca swoje zdolności muzyczne w walce oraz przy wspieraniu towarzyszy broni.

ASSASSIN
– najemnik, potrafiący poruszać się w ciemności. Do ulubionych broni należą sztylety, którymi potrafi zadać śmiertelny cios w plecy.

ŚWIAT AERYNTH I JEGO MIESZKAŃCY

Przedstawiony w **Shadowbane** świat jest mroczny i ponury, zniszczony przez ciągłe bitwy i konflikty prowadzone przez zamieszkujące go narody. Wypełniony po brzegi mnóstwem potwornych bestii nękających spokojnych mieszkańców Aerynth, potrzebuje takiego bohatera jak Ty! Zbuduj własne imperium, zdobywaj władzę i wpływy. Oto hasła, którymi autorzy gry mają nadzieję ściągnąć jak najwięcej graczy. Jak w każdej grze massively online roleplaying game zaczynasz od wyboru serwera, na którym będziesz grać. Następnym krokiem jest stworzenie nowej postaci reprezentującej Cię w wirtualnym świecie. W **Shadowbane** oddano graczom do dyspozycji wiele rozbudowanych opcji, umożliwiających zmianę wyglądu avatara, jak i jego umiejętności startowych.

Na początku subskrypcji masz do wyboru siedem ras: Human, Aelfborn, Dwarf, Irekei, Shade, Elf i Half Giant. Po każdym opłaconym miesiącu dostajesz w prezencie jedną z trzech dodatkowych ras: zwinnego Centaura, wytrzymałego Minotaura oraz potrafiącego latać Arcoixa. Każda z ras otrzymuje przypisaną ilość punktów startowych, które możesz rozdzielić pomiędzy główne atrybuty oraz specyficzne bonusy. Na przykład Aelfborn, potomkowie ludzi i elfów, cechują się zwiększoną zręcznością oraz inteligencją. Po wyborze rasy naszego podopiecznego nadchodzi czas na podstawową klasę: możesz zostać wojownikiem, klerykiem, złodziejem lub magiem. Warto

wspomnieć o dużej ilości runów, które odgrywają ważną rolę przy tworzeniu nowych postaci, wzmacniając zdobyte umiejętności oraz atrybuty. Wytypowanie miasta startowego kończy proces kreacji postaci – możesz wreszcie rozpocząć zabawę.

Sam świat gry został stworzony z myślą o dużej liczbie graczy, ciesząc rozległymi terenami i dużą ilością lokalizacji dostępnych do odwiedzenia. Warto spędzić trochę czasu poznając główne szlaki, miasta oraz tereny łowieckie. Całość sprawia pozytywne wrażenie, jednak silnikowi gry daleko do jakości grafiki znanej z innych produkcji (na przykład Anarchy Online czy Asherons Call 2). I mimo, iż posiada on takie funkcje, jak dynamiczna zmiana ukształtowania terenu, to jednak sądzę, że po silniku graficznym w erze Dooma 3 można się spodziewać trochę więcej.

INTERFEJS ORAZ MECHANIKA GRY

Pierwszym elementem, który rzuca się w oczy po zalogowaniu, jest ciekawe wykonanie interfejsu gry. Duża liczba opcji i ustawień może sprawić początkowo wie-

le problemów, jednak łatwość konfiguracji rekompensuje wszelkie potencjalne niedogodności. Rozmieszczenie na ekranie statystyk potrzebnych graczowi odbywa się poprzez znaną wszystkim technikę „drag & drop", co znacznie usprawnia granie. Autorom należą się wielkie brawa za pomysł oraz wykonanie. Natomiast system poruszania się postaci przypomina ten znany z ***Diablo***, gdzie kliknięciem prawego przycisku myszy wskazujesz kierunek, w którym chcesz się poruszać. Mapa zlokalizowana w prawym górnym rogu ułatwia podróżowanie po nieodkrytych terenach, ostrzegając przed potencjalnymi niebezpieczeństwami. **Shadowbane** korzysta z systemu przypisującego napotykanym przeciwnikom odpowiedni kolor w zależności od poziomu zaawansowania: od zieleni, przez niebieski, po krwistoczerwony. Dlaczego ów kolor jest krwisty, na pewno łatwo się domyśleć!

Walkę rozpoczynasz poprzez naciśnięcie zdefiniowanego przycisku, korzystając przy tym z puli dostępnych specjalnych ciosów oraz potężnych zaklęć. Doświadczenie uzyskujesz poprzez walkę z potworami (NPC) – da się zauważyć silny nacisk twórców **Shadowbane** na grę zespołową. Nagroda zdobywana podczas przygód w grupach jest nieporównywalnie większa od bonusów za samotne potyczki, a opcje automatycznego podziału złota likwidują potencjalne sprzeczki między graczami. Po zdobyciu następnego poziomu, gracz uzyskuje możliwość zwiększenia o 5 punktów dostępnych atrybutów (Strength, Dexterity, Constitution, Intelligence, Spirit) oraz szansę wytrenowania głównych zdolności, jak strzelanie z łuku czy posługiwanie się lekką zbroją. Cena rozwoju umiejętności wzrasta wraz ze stopniem zaawansowania, dlatego dobrym pomysłem jest wcześniejsze rozplanowanie kariery naszej postaci. Po osiągnięciu dziesiątego poziomu, nadchodzi czas na wybór głównej profesji, posiadającej unikatowe zdolności bitewne i magiczne. Natomiast na dwudziestym poziomie możesz skorzystać z dodatkowych dyscyplin, otwierajacych przed Twoją postacią skomplikowane i niedostępne do tej pory zdolności. Jak widać, zadbano o niepowtarzalność postaci, rozbudowując system rozwoju na wiele możliwych sposobów, co znacznie uprzyjemnia rozgrywkę.

WALKA O PRZETRWANIE

Czas spędzony nad implementacją i usprawnianiem zaawansowanego sytemu gildii nie poszedł na marne. Każdy gracz może stworzyć gildię służącą ogólnym lub własnym celom. Jej członkowie zostają przypisani do drzewa życia symbolizującego gildie w świecie Aerynth. Siła, zgranie i liczba uczestników decydują o tym, jak dana nacja i osada będzie prosperować. Dobrze zorganizowane grupy graczy są w stanie stworzyć potężne miasta oraz zamki, podbijając przy tym słabsze grupki. Wywarty w ten sposób wpływ jest ukazany w wyglądzie otoczenia oraz historii zamieszkiwanej przez Ciebie krainy. Jak wcześniej wspomniałem, wykorzystany w grze Arcane 3D Engine pozwala na niespotykane do tej pory, dynamiczne kształtowanie terenu poprzez budownictwo oraz walkę. Sama potyczka nie należy do tanich inwestycji i wymaga dokładnego przygotowania. Do dyspozycji graczy oddano skomplikowany sprzęt wojenny, na przykład balisty oraz katapulty. Głównym celem rozgrywki jest przerwanie linii obrony wroga i zneutralizowanie drzewa życia, stanowiącego centrum osady przeciwnika. Samo zwycięstwo, mimo iż trudne do osiągnięcia, potrafi przynieść wiele korzyści finansowych, jak i wpływów politycznych. Szansa zbudowania własnego imperium znajduje się na wyciągnięcie ręki, a przetrwa tylko najsilniejszy i najsprytniejszy. Można zdecydowanie stwierdzić, iż walka PvP (a dokładniej NvN, czyli Nation versus Nation) w **Shadowbane** wkroczyła w nowy wymiar, gdzie liczą się umiejętności planowania i zorganizowania dużej grupy graczy.

PROBLEMY NA STARCIE

Jak to często bywa z grami typu MMORPG, również **Shadowbane** boryka się z dużą ilością problemów na starcie. Do tej pory nie rozstrzygnięto sprawy upadłościowej europejskiego dystrybutora gry. Ze względu na obowiązującą umowę, karty płatnicze graczy z Europy nie są akceptowane przez amerykańskie serwery, co skutecznie uniemożliwia grę. Wolfpack poza tym usilnie pracuje nad zbalansowaniem większości klas oraz poprawia małe błędy – typowych towarzyszy wczesnych wersji programów tego rodzaju. Trzeba przyznać, iż gra, mimo młodego wieku, posiada ogromny potencjał, wprowadzając wiele nowinek do dotychczasowego schematu rozgrywek PvP. Mimo to, radziłbym się póki co wstrzymać z zakupem gry i poczekać na rozwój sytuacji. Tym, którzy zdecydują się na zakup gry, polecam serwer „Treachery", gdzie garstka Polaków rozpoczęła walkę o przetrwanie w świecie Aerynth. ❐

ERA MULTIKLANÓW

DOKĄD ZMIERZAJĄ NAJWIĘKSZE POLSKIE KLANY?

Wraz z rozwojem zjawiska e-sportów w naszym kraju nastąpiła nowa era w działalności polskich klanów, zajmujących się graniem online. Multiklany to nic innego, jak kilka teamów działających pod wspólną nazwą. Mimo, że różnią się między sobą zasadami działania, to przyświeca im ta sama idea i cel – pozyskanie sponsorów, ekspansja na rynku raczkujących e-sportów.

Dark Xenocide

Sama idea przywędrowała do nas oczywiście z zachodu. W przeszłości działały już podobne twory, jednak na wiele mniejszą skalę: eX, BRO ST5, FX. Jedynym dość dużym multiklanem z dawnych czasów jest PGRK, jednak nie odnosi on znaczących sukcesów. Historia polskich organizacji tego typu jest długa i zawiła, wiele klanów posiadało po parę teamów, ale żaden twór tego typu nie przetrwał zbyt długo, ani nie osiągnął sukcesów i musiał z reguły porzucić swoje ambicje. Jednakże obserwując dzisiejsze ruchy i powstawanie szeregu nowych przedstawicieli tego zjawiska, można śmiało rzec, iż pomału mamy coś na kształt boomu multigamingu. Miejmy nadzieję, że jest to początek nowej ery.

Na dzień dzisiejszy najważniejszymi platformami e-sportowymi w Polsce są: CS – najpopularniejsza gra FPP (około 25 000. graczy) oraz SC/WC3 – łącznie ponad 11 000 grających aktywnie na Battle.net plus drugie tyle nieregularnie grających poza nim. Grono klanów, które bierzemy tutaj pod lupę, przystąpiło do wyścigu o miano najpotężniejszego klanu. Stawką rywalizacji jest poważny sponsoring, gdyż przy obecnym zainteresowaniu firm tego typu reklamą wydaje się, iż szanse na sporą sumkę ma tylko najlepszy z klanów. Pozostaje wierzyć, iż z biegiem czasu sytuacja marketingowa ulegnie poprawie i zainteresowanie kapitału zwróci się w stronę tego, jakże chłonnego, rynku – tak, jak ma to miejsce na zachodzie.

NAJWAŻNIEJSZE MULTIKLANY

1. 1410

Data powstania: październik 2001.
URL: www.1410.team.prv.pl.
IRC: brak.
Clan Leader: Macia.
Dywizje: StarCraft, WarCraft III, FiFa 2003, najlepsze w Polsce.
Tytuły: Mistrz 1. sezonu Ligi ClanWars NetWars w WC3. Top 16 klanów w Europie w SC w Lidze ClanBase Invite Only.

Plany na przyszłość: Cytat Macia: „[...]wrócić na szczyt, ponieważ klan aktualnie przeżywa kryzys, głównie w kwestii SC – brak mu Leadera. Ja niestety nie mam czasu, a większość graczy ma matury i cisza w tej sekcji... Naszym celem, a raczej moim, od kiedy stworzyłem ten klan, jest zrobienie z niego multiklanu ze sponsorem i kilkoma dywizjami...".

2. Aristocracy MGC

Data powstania: 01.02.2003.
URL: www.aristocracy.pl
IRC: #Arcy @ qnet.
Zarząd: DarkXenocide, Mayhem, Nikita.

Klan tworzy 10 dywizji, razem 11 teamów: CS – podział na team męski (Aristocracy – Mistrz Polski) i żeński (ex Sexual Extremly Nymphs), Q3 dzieli się na teamy VQ3 i CMPMA (ex Green Power, the eternal clan, the Shadows, łącznie Mistrz Polski VQ3, CPMA LAN i internet, wicemistrz Polski VQ3 internet), RtCW (ex

Poison – Wicemistrz Polski), BF1942 (ex Deutsche Africa korps – no.1 PL), MOH:AA (ex SharpShooters – aktualnie w finale umownych Mistrzostw Polski – CB PL CUP), UT (ex best czołówka w polskim TDM), QW (ex eXtreme – NO.1PL), TECH – dywizja techniczna (admini, koderzy etc.)

Arcy jest obecnie największym polskim multiklanem, posiadającym długą listę sukcesów wraz z uczestnictwem w World Cyber Gamers 2002 w Korei. Jest również jedynym poważnie sponsorowanym, jak na nasze polskie warunki, głównie przez firmę SSK S.A.

3. E-sports E-sYnthesis

Data powstania: 02.02.2003.
URL: www.esports.pl
IRC: #e-synth @ qnet.
Zarząd: rada Team Leaderów.

Obserwując rosnącą popularność e-sportu i gier komputerowych w Polsce, CL-owie poszczególnych klanów podjęli decyzję o połączeniu kilku platform gier FPP i stworzeniu jednego silnego multiklanu, mogącego konkurować z zagranicznymi przeciwnikami. Skład E-sYnthesis stanowią następujące dywizje: Counter Strike (ex Frag Executioners), RtCW (ex C4), Q2 (ex 16v, ex Arena), Q3 (ex Angels of Death), Q3UT (ex Nesurrection, ex Avalanche). Mimo stosunkowo młodego wieku, multiklan w krótkim czasie zdołał wyrobić sobie mocną pozycję na scenie FPP w naszym kraju. O jego sile świadczą na pewno liczne osiągnięcia, zarówno w polskich, jak i międzynarodowych turniejach.

4. Fear Factory

Data powstania: początek 2003.
URL: http://www.fear.kills-you.com
IRC: #ff.org @ qnet.
Clan Leader: MitOs.

Arcy.CS na WCG2002 Korea

Team Day of Defeat klanu Fear Factory

Jeden z pierwszych klanów nowej ery (obok sYnth), w jego skład wchodzą: Q3UT (ex Memento Mori – czołówka PL), DoD – (ex Recon – Mistrz Polski), Q2 (Fear Factory – ścisła czołówka klanów Q2 CTF w Polsce), MOH:AA (ex Green Devils) oraz RtCW (Fear Factory, Mistrz Polski – Aristocracy, MOH:AA (ex Green Power), Tenis Stołowy (ATS SGGW Warszawa, raczej ciekawostka, nie dotyczy e-sportu).

To drugi z klanów posiadający poważnego sponsora – promowany jest przez firmę LEM. FF planuje nowe dywizje: WC3, FiFa, SC oraz BF42. MitOs: „Głównym celem FF jest stworzenie największego Multiklanu w Polsce, który będzie czymś więcej, niż tylko klanem."

5. fUzz:

Data powstania: 03.03.2003.
URL: www.gracz.net/fuzz
IRC: #fuzz @ qnet.
Zarząd: sp4 i skubanietz.

Jest to nowy multiklan, zrzeszający następujące dywizje: CS, Q3 (ex clan warsaw), QW (ex ax3) WC3, RtCW (fUzz). Znajduje się on w fazie organizacji, stąd skromne informacje na jego temat.

6. team.mythz!

Data powstania: 27.02.2003.
URL: www.mythz.tk
IRC: #mythz @ qnet.
Clan Leader: exile.

Na klan składają się 4 dywizje : CS (ex Everybody Johnny Walker), UT (ex Riders of Apocalipse – czołówka w polskim TDM), RtCW (ex Iron Cross), TFC (ex EjW)

Mythz jest następnym z młodszych multiklanów w Polsce. Wkrótce także dołączą dywizje Q3, Q2, oraz WC3. Mogą pochwalić się jednym z lepszych klanów na świecie w TFC.

W gronie czołowych klanów FPP należy wymienić: Aristocracy, E-sYnhtesis oraz Fear Factory. Nasze klany są obecne w ścisłej czołówce prestiżowego Laddera ClanBase, pośród wielu utytułowanych zagranicznych klanów. Gracze poszczególnych klanów/dywizji występują w składach reprezentacji naszego kraju. Aristocracy – Counter Strike było obecne na olimpiadzie gier komputerowych w Korei (World Cyber Games 2002), niestety – na chwilę obecną zanosi się, iż w tym roku nie będzie eliminacji w naszym kraju.

Na naszym rodzimym podwórku, w grach z gatunku RTS oraz FIFA, niepodzielnie rządzi 1410, natomiast w grach typu FPP zdecydowanym faworytem jest Aristocracy, posiadające bezkonkurencyjny team CS oraz inne bardzo mocne składy w liczących się grach FPP. E-sYnthesis wydaje się być na dzień dzisiejszy jedynym przeciwnikiem w „wojnie gigantów", gdyż posiada doskonałe dywizje, w tym najlepszą możliwą w Q2. Co ciekawe, FearFactory dysponuje nawet dywizją tenisa stołowego, za to multiklan ten stracił team w CS-a, co stawia ich w bardzo ciężkiej sytuacji (jest to bowiem prestiżowe pole bitwy dla każdego multiklanu).

Pozostałe klany niestety znacząco ustępują tuzom w wyścigu zbrojeń. Warto dodać, że aktualne tytuły Mistrzów Polski określiliśmy na podstawie zakończonych lig. W tej chwili trwają nowe edycje, na przykład w Q3 i na pewno przyniosą one jakieś zmiany. Można chyba śmiało założyć, że działalność molochów typu Arcy, E-sYnth czy FF przyniesie nam podniesienie poziomu rozgrywek i popularyzację zjawiska gier online na jeszcze większą skalę. Obserwujmy zatem starcia największych i życzmy im spełniania ambitnych celów, jakie sobie owe klany postawiły. ❐

Aristocracy | Fear Factory | Synthesis | team Mythz

SKRÓTY UŻYTE W TEKŚCIE:

CS – Counter Strike
Q3, Q2 – Quake III/II
RtCW – Return to Castle Wolfenstein
DoD – Day of Defeat (CS mod)
Q3UT – Urban Terror (Q3 mod)
MOH:AA – Medal of Honor: Allied Assault
UT – Unreal Tournament
SC – Starcraft
WC3 – Warcraft III
BF42 – Battlefield 1942
TFC – Team Fortress Classic
TDM – Team Death Match
CTF – Capture the Flag
LAN/internet – finały ligi na LAN/poprzez internet
No.1PL – nieoficjalnie najlepszy team Polski – brak oficjalnej ligi.

DAY OF DEFEAT

KOLEJNY DZIEŃ NA FRONCIE

Gry FPP osadzone w realiach II wojny światowej i przeznaczone głównie do rozgrywek sieciowych, nie stanowią zbyt dużego procentu wśród programów tego typu. Poza **Battlefield 1942** można jeszcze wymienić ***RtCW*** oraz ***Medal Of Honor***, przy czym w tych dwóch przypadkach tryb multiplayerowy stanowił tylko uzupełnienie „singla". Teraz do tej niewielkiej listy można dopisać dodatek do Half Life, zatytułowany **Day of Defeat.**

Diaz

Działania wojenne na zachodzie w latach 1943 – 1945 dały się ostro we znaki zarówno Niemcom, jak i wojskom anglo-amerykańskim. I właśnie po jednej z tych trzech stron można się opowiedzieć, a następnie stoczyć ciężką batalię frontową. Wybór broni rozwiązano w podobny sposób do **Battlefield 1942**, a mianowicie poprzez określenie swej specjalności w plutonie. Dla każdej ze stron przewidziano po kilka możliwości i tak na przykład można zostać szeregowcem (zwanym także strzelcem), snajperem lub ewentualnie biegać z karabinem maszynowym jako wsparcie ogniowe dla drużyny. Samo prowadzenie ognia, a zwłaszcza CELNEGO ognia, wymaga sporej wprawy, a to przez wprowadzenie symulacji odrzutu podczas wystrzału. Jednak nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło – rozgrywka z takim elementem realizmu dodaje rumieńców całej zabawie. Trafienie biegnącego przeciwnika staje się zaiste żołnierskim wyczynem.

Warto również wspomnieć o mapach, na których potyczki się toczą; otóż jest ich piętnaście, o bardzo zróżnicowanych wielkościach i stopniach trudności. Niektóre z nich to istna plątanina budynków i wijących się pomiędzy nimi wąskich alejek rodem z północnych Włoch, inne to rzadko zabudowane tereny, bądź same bunkry i umocnienia, które trzeba zdobyć lub utrzymać, w zależności od noszonego munduru. Jednak wszystkie mają jedną cechę wspólną – są rajem dla lubiących ukrywanie się i organizowanie pułapek ogniowych. Jest to istotne, albowiem scenariusze do rozegrania w kilkuosobowych zespołach przewidują, oprócz klasycznej walki i zdobywania flag, również utrzymywanie terenu, bądź zniszczenie określonego celu. Przykładowo w jednym ze scenariuszy zadaniem stawianym przed drużyną brytyjską jest osłona własnych czołgów przed zniszczeniem. Wydawałoby się to niezbyt trudne, ale jeśli się weźmie pod uwagę fakt, że pancerniacy znajdują się w mieście, gdzie za każdym rogiem może kryć się hitlerowiec, a z okien mogą polecieć granaty, to wówczas nawet najwięksi twardziele muszą mieć się na baczności.

Oprawa audiowizualna gry, mimo iż trąci nieco niezbyt nowym enginem, to jednak nie jest najgorsza. Wprawdzie widać pewne braki w teksturach, efektach świetlnych czy nawet w skonstruowaniu brył, to na szczęście aż tak bardzo nie przeszkadza to w dobrej zabawie. Niestety, słabsze komputery z kiepskimi kartami graficznymi mogą nie poradzić sobie z obsługą programu. Przy rozdzielczości 1024 x 768 i głębokości kolorów 32 bity, taki Duron 1,2 GHz, 196MB RAM i GeForce 2 to stanowczo za mało na przyjemne i płynne granie.

Na zakończenie podaję niewątpliwie najistotniejszą informację tego artykułu: Day of Defeat do działania nie potrzebuje płyty Half Life, albowiem jest to samodzielnie działający mod. I oby tak dalej! ❐

Kurza twarz

Kontynuując prezentację prac wyróżnionych w konkursie „Zrób własny fotoGRAM", tym razem prezentujemy fotogram autorstwa Adama Kurowskiego

fotoGRAM

rozwiązania

GOTHIC 2

Adam Bilczewski & Tomek Dajda

Druga część gry Gothic rozpoczyna się w kilka tygodni po wydarzeniach opowiedzianych w jedynce. Podobnie, jak to było w pierwszej części, masz możliwość wyboru drogi, jaką będziesz podążać. Możesz wstąpić do klasztoru i zostać magiem, przyłączyć się do najemników lub zostać strażnikiem miejskim. Poniższy opis zawiera wszystkie trzy możliwe warianty przejścia gry oraz znakomitą większość pobocznych zadań, z jakimi przyjdzie Ci się zmierzyć.

ROZDZIAŁ I – ZAGROŻENIE

1. POCZĄTEK

OKO INNOSA

W rozmowie z Xardasem dowiesz się, że śmierć Śniącego sprowadziła na świat zastępy straszliwych istot ze smokami na czele. Aby móc się im przeciwstawić, musisz udać się do Khorinis i otrzymać od paladynów ich święty artefakt – medalion zwany Okiem Innosa.

LISTY GOŃCZE

Po opuszczeniu wieży Xardasa [01] spotkasz po drodze do miasta bandytę [02]. Musisz powiedzieć mu, że przybywasz z gór i przyznać się, że byłeś skazańcem, a dowiesz się, że rozesłano za Tobą listy gończe z wyrokiem śmierci. Za 10 sztuk złota (możesz oszukać, że je posiadasz) uzyskasz informacje, że poszukuje cię bandyta Dexter, który ma swoją siedzibę na wysokiej skale [09], niedaleko posiadłości Onara [10]. Gdy już dotrzesz do obozu bandytów, podaj strażnikowi strzegącemu przejścia imię przywódcy – Dextera, a zostaniesz do niego wpuszczony.

UBIÓR ROBOCZY LOBARTA

Wędrując dalej drogą, po prawej stronie natkniesz się na farmę Lobarta [03]. Porozmawiaj z nim, a zaproponuje ci kupno ubrania i pracę – masz dwie możliwości: albo ubranie kupić, albo je ukraść. Jeśli chcesz je kupić, możesz uzyskać rabat (i to znaczny) – oraz zarobić trochę punktów doświadczenia wykonując dla niego kilka zadań. Złodzieje znajdą ubranie w skrzyni, w sypialni Lobarta, ale nie warto go kraść przed wykonaniem wszystkich zadań, bo farmer od razu się zorientuje, że zawartość wyparowała i każe je oddać.

ZEBRAĆ RZEPĘ Z POLA

Zadanie to dostaniesz od Lobarta, kiedy wyrazisz już chęć pracy dla niego. Zbierz rzepę ze znajdującego się w pobliżu stodoły małego poletka i zgłoś się do farmera.

ZANIEŚĆ RZEPĘ HILDZIE

Lobart każe Ci przekazać rzepę żonie, żeby mogła ugotować z niej posiłek – odnieś cały zbiór Hildzie, znajdującej się w domu.

PATELNIA DLA HILDY

Jako następne zadanie, Hilda zleci Ci zakup patelni od wędrownego handlarza. Idź do obwoźnego kupca Canthara [04] i kup patelnię, którą następnie zanieś Hildzie; Canther zaproponuje Ci przepustkę, dzięki której będziesz mógł dostać się do miasta, ale w zamian zażąda w przyszłości przysługi.

ZA BUTELKĘ WINA

Kiedy przyniesiesz parobkowi Vino butelkę wina, będziesz mógł za jego wstawiennictwem kupić u Lobarta tanie ubranie. Wino możesz zakupić u Canthara, ale kosztuje ono więcej, niż warta jest zniżka, jaką otrzymasz u Lobarta.

BANDYCI NA FARMIE LOBARTA

Bandyci wciąż kradną rolnikowi Lobartowi owce. Znajdziesz ich w jaskini [02] w pobliżu miejsca, gdzie na początku gry spotkałeś bandytę na drodze od Xardasa do miasta (może to być jednak trudny orzech do zgryzienia na tym etapie gry i chyba warto wpierw zaopatrzyć się w jakąś lepszą broń). Kiedy już uporasz się z bandytami, porozmawiaj z Lobartem.

JAK DOSTAĆ SIĘ DO MIASTA KHORINIS

Aby wejść do miasta, potrzebujesz ubrania roboczego albo przepustki. Ubranie możesz uzyskać od Lobarta [03], nie zapomnij również dodatkowo porozmawiać z Malethem, który udzieli ci potrzebnych wskazówek; przepustkę dostaniesz od Canthara [04], który potem w mieście poprosi cię w zamian za to o przysługę.

2. KHORINIS

OGÓLNE INFORMACJE

Miasto jest podzielone na kilka dzielnic. W zasadzie każda napotkana osoba udzieli Ci wyczerpujących informacji na temat, gdzie jesteś i którędy masz się udać, żeby dotrzeć do interesującego Cię miejsca. Aby móc zorientować się w tym, gdzie się aktualnie znajdujesz, warto odwiedzić Brahima [73] w dzielnicy portowej i za niewielką opłatą zakupić mapy Khorinis, jak też jego okolic. Nie zapominaj również w każdym z rozdziałów porozmawiać z Abuyin'em [57] na Placu Wisielców i poprosić go o przepowiednię, która raczej na niewiele się przyda, ale zdobyte dzięki temu doświadczenie – na pewno.

CZŁONEK STRAŻY MIEJSKIEJ

Zaraz po wejściu do miasta zaczepi cię paladyn Lothar – porozmawiaj z nim i wyciągnij od niego wszystkie dostępne informacje; aby lord Andre [50] przyjął Cię do straży miejskiej, musisz być mieszkańcem miasta, a więc zostać czeladnikiem u jednego z mistrzów (patrz „Czeladnik z Khorinis"). Drugim sposobem na zostanie strażnikiem jest rozpracowanie gildii złodziei – kiedy już to uczynisz, idź po prostu do lorda Andre, by ubiegać się o posadę – ale wtedy ominie Cię kilka ciekawych zadań do wykonania.

ŁUK BOSPERA

Bosperowi [51] ukradziono łuk. Dowiesz się, że złodziej, który to uczynił, uciekł do dzielnicy portowej i wskoczył z nabrzeża do wody. Możesz wykonać to zadanie, kiedy już uzyskasz wstęp do gildii złodziei. Łuk znajduje się razem ze srebrem karczmarza Coragona w skrzyni, w korytarzu na lewo od wejścia do systemu kanalizacji.

WZGLĘDY CANTHARA

Jeśli wziąłeś przepustkę do miasta od Canthara, zażąda on od ciebie przysługi. Canthar [59] każe ci oczernić handlarkę Sarę [61] za pomocą fałszywego listu, który masz jej podrzucić. Kiedy to zrobisz, idź do Lorda Andre [50] i wskaż Sarę jako przestępczynię, następnie wróć do Canthara i odbierz nagrodę. Alternatywnie możesz również donieść na Canthara, który pójdzie przez to do pudła – musisz się jednak przygotować na to, że uda mu się wykręcić sianem i w późniejszym etapie gry sprowadzi na ciebie kłopoty (co będzie Cię kosztowało 500 sztuk złota).

BEZCZELNY ZŁODZIEJ

Jeżeli przyjąłeś zadanie od Jory [60] (patrz: „Kupieckie złoto"), musisz złapać Rengaru [62] i wydusić od niego ukradzione pieniądze (na mapie pokazano trasę ucieczki). Poinformuj o nim Lorda Andre [50] i zgarnij nagrodę; pamiętaj jednak, że wtedy nie uda Ci się przyłączyć do gildii złodziei.

DOSTAĆ SIĘ DO GÓRNEGO MIASTA

Aby uzyskać wstęp do górnego miasta i zostać przyjętym w poczet straży miejskiej, musisz być szanowanym obywatelem lub znaleźć zatrudnienie u jednego z mistrzów (patrz: „Czeladnik z Khorinis").

CZELADNIK Z KHORINIS

Chcąc terminować u jednego z mistrzów w Khorinis, musisz tak długo przekonywać wszystkich czterech, aż wyrażą swoją zgodę. W tym celu wypełnij następujące zadania: „Futra dla Bospera", „Błogosławieństwo bogów", „Matteo i Gritta" oraz „Wielkie wyzwanie". Z alchemikiem Constantino [54] wystarczy, że tylko porozmawiasz, chyba że chcesz pobierać u niego nauki. Najlepiej chyba jest zostać czeladnikiem u wytwórcy łuków – Bospera [51]. Dzięki temu będzie mu można sprzedawać futra upolowanych zwierząt za nominalną cenę, co znacznie wzbogaci Twoją kiesę. Umiejętności kowalstwa i tworzenia mikstur będzie można nauczyć się od innych osób.

WIELKIE WYZWANIE

Harad [52] zażąda, abyś zabił orka i przyniósł mu jego broń – to może się okazać zbyt trudnym przedsięwzięciem, dlatego musisz poszukać innych rozwiązań. W jednej z jaskiń [06] na północ od Wschodniej Bramy możesz – poza bandytami – znaleźć lekki topór orków – zabierz go i zanieś Haradowi. Jeśli chcesz koniecznie zarobić baty, albo wydaje ci się, że sobie z orkiem poradzisz, to najbliższego znajdziesz na prawo od południowej bramy miejskiej. Możesz też trochę pomarudzić o tym, jakie to będzie trudne, a wtedy Harad skieruje Cię do Hakona [65], żebyś wykonał w zamian zadanie „Najazdy bandytów".

Trenerzy i handlarze (1)

Lokalizacja [położenie na mapie]	Osoba	Nauka i podnoszenie umiejętności	Handel
Gildia złodziei	Jesper	skradanie się	-
Gildia złodziei	Ramirez	włamywanie się	-
Gildia złodziei	Cassia	kradzież kieszonkowa, zręczność	-
Klasztor [12]	Marduk	tworzenie runów	-
Klasztor [12]	Pyrokar	VI krąg magii i runy VI kręgu	-
Klasztor [12]	Parlan	I – III krąg magii i tworzenie runów	-
Klasztor [12]	Opolos	siła	-
Klasztor [12]	Neoras	alchemia	przyrządzanie mikstur
Klasztor [12]	Babo	bronie dwuręczne	-
Klasztor [12]	Karras	IV – V krąg magii i tworzenie runów	zwoje
Klasztor [12]	Hyglas	tworzenie runów	-
Klasztor [12]	Gorax	-	mikstury i zwoje
Okolice Khorinis	Niclas [05]	posługiwanie się łukiem	-
Okolice Khorinis	Grimbald [21]	usuwanie płyt pancerza pełzacza, usuwanie żuwaczki, skrzydła i żądła krwiopijcy	-
Okolice Khorinis	Gaan [22]	róg smoczego zębacza, skrzydła i żądła krwiopijcy, usuwanie pazurów i kłów	-
Okolice Khorinis	Dragomir [24]	posługiwanie się kuszą	-
Okolice Khorinis	Grom [26]	róg cieniostwora, usuwanie żuwaczki, serca i kłów	-
Okolice Khorinis	Sagitta [16]	alchemia	mikstury
Farma Onara [10]	Wilk	posługiwanie się łukiem	-
Farma Onara [10]	Cord	broń jedno- i dwuręczna (tylko najemnik)	-
Farma Onara [10]	Buster	broń jednoręczna	-
Farma Onara [10]	Elena	-	drobiazgi
Farma Onara [10]	Khaled	-	broń
Farma Onara [10]	Bennet	kowalstwo (tylko najemnik)	-
Farma Onara [10]	Torlof	siła i zęczność (tylko najemnik)	-
Farma Onara [10]	Lee	bronie dwuręczne, zbroje najemników	-
Farma Onara [10]	Rod	broń dwuręczna	-

BŁOGOSŁAWIEŃSTWO BOGÓW

Żeby zyskać sympatię Thorbena [53], musisz otrzymać błogosławieństwo bogów. Odwiedź Vatrasa [66] w świątyni oraz Dagora [61] na targowisku i poproś obu, aby udzielili Ci swojego błogosławieństwa, następnie wróć do Thorbena i porozmawiaj z nim.

FUTRA DLA BOSPERA

Chcąc zatrudnić się u Bospera [51], musisz najpierw udać się na polowanie i przynieść mu sześć wilczych skór. Wilki znajdziesz wszędzie w okolicy. Kiedy już będziesz miał skóry, zostaniesz przyjęty na termin. Możesz skorzystać z pomocy kręcącego się w pobliżu Bartoka i wybrać się z nim na polowanie.

MATTEO I GRITTA

W zamian za swoją pomoc, Matteo [55] każe Ci ściągnąć dług Gritty [56] – córki Thorbena [53]. Porozmawiaj z nią i zaproponuj, że spłacisz jej dług – możesz też te pieniądze od niej wydusić. Oddaj złoto Matteo i porozmawiaj o tym z Thorbenem.

ZIOŁA DLA CONSTANTINO

Żeby zatrudnić się u Constantino [54] jako czeladnik, musisz mu przynieść wszystkie zioła, których spis od niego otrzymasz. Jeżeli porozmawiasz z kupcem Zurisem [64], to dostaniesz od niego wskazówki, gdzie możesz je znaleźć. Większość ziół rośnie na lewo od północnej miejskiej bramy. Najtrudniej będzie znaleźć szczaw królewski, którego najbliższy egzemplarz rośnie za kamiennym kręgiem przy farmie Lobarta [03]. Kiedy zbierzesz już wszystkie zioła – Constantino zgodzi się Cię zatrudnić.

NAJAZDY BANDYTÓW

Od handlarza bronią – Hakona [65] dowiesz się, że został napadnięty przez bandytów. Strażnik Pablo, stojący w pobliżu, zna więcej szczegółów. Bandytów znajdziesz w jaskini [07] w pobliżu farmy Akila [08]. Po ich zabiciu nie zapomnij zabrać faszerowanej ryby, w środku której znajdziesz wiadomość. Możesz o niej porozmawiać z handlarzem ryb [67] i albo wydać pasera Lordowi Andre [50], albo wybrać milczenie i w ten sposób zyskać sympatię gildii złodziei. Nie zapomnij na zakończenie porozmawiać z Hakonem, a zarobisz parę punktów doświadczenia.

3. PO PRZYJĘCIU DO STRAŻY

GDZIE JEST PECK?

Zostając strażnikiem, masz prawo do lepszej broni. Może Ci ją wydać Peck, którego znalezienie zleca Ci Lord Andre [50]. Pecka spotkasz na piętrze w „Czerwonej Latarni" [68], w dzielnicy portowej. Powiedz, że szuka go Lord Andre, a on poprosi, żebyś nie mówił, gdzie go znalazłeś – jeżeli go nie zdradzisz, da Ci lepszy miecz.

PACZKA PEŁNA ZIELA

Lord Andre [50] poinformuje Cię, że ostatnio w mieście pojawiło się mnóstwo bagiennego ziela i poprosi o jego znalezienie. Porozmawiaj na początek z Mortisem [69] w koszarach strażników, da Ci on odpowiednie wskazówki. Udaj się do dzielnicy portowej i porozmawiaj z karczmarzem Kardifem [70]. Idź do magazynu [71] i pozbądź się strażnika; zabierz mu klucz i otwórz nim skrzynię znajdującą się w pokoju po lewej, zabierz paczkę i zanieś ją Lordowi Andre. Możesz też zatrzymać paczkę i powiedzieć, że wrzuciłeś ją do basenu portowego (dostaniesz co prawda mniej złota i punktów doświadczenia, ale będziesz mógł jednocześnie wykonać zadanie „Paczuszka z zielem" dla najemnika Cyphera [10]).

AFERA Z ZIELEM

Lord Andre [50] poprosi Cię o położenie kresu handlowi zielem w porcie. Wysłuchaj najpierw, co ma Ci do powiedzenia Mortis [69]. Następnie udaj się do dzielnicy portowej i porozmawiaj z karczmarzem Kardifem [70]. Zdejmij zbroję strażnika, idź do „Czerwonej Latarni" [68], poproś wykidajłę o zioła, a kiedy odmówi – wejdź do środka. Porozmawiaj z właścicielem przybytku, wydaj 50 sztuk złota, żeby się zabawić i idź z Nadją na górę – tam poproś ją o bagienne ziele i zapłać jej za wiadomości 50 sztuk złota. Następnie idź z powrotem do bramkarza i porozmawiaj z nim, ale nie wyjawiaj, że źródłem Twoich informacji jest Nadja. Kup łodygę bagiennego ziela i wróć do Lorda Andre, by zdać mu sprawozdanie z wydarzeń.

PROBLEMY NA FARMIE LOBARTA

Po załatwieniu sprawy ziela, Lord Andre [50] wyśle Cię, byś pomógł Lobartowi [03]. Farmer poprosi Cię o usunięcie z jego pola bestii – kiedy pozbędziesz się szkodników, porozmawiaj z Lobartem i Lordem Andre.

4. KHORINIS, DZIELNICA PORTOWA

OGÓLNE INFORMACJE

Tutaj można zaciągnąć się do złodziejskiej gildii, co jest opisane w następnym punkcie, kupić mapy miasta i okolic u Brahima [73] oraz dostać się stąd wpław na widoczną w oddali wysepkę, gdzie w jaskini znajdują się skrzynie pełne skarbów (ale z tym to radziłbym jednak poczekać do III rozdziału, kiedy będziesz już w posiadaniu runów teleportacyjnych). Na nabrzeżu spotkasz Laresa [74], który wskaże Ci drogę do szefa najemników – Lee [10].

INFORMACJE DLA GARVELLA

Garvell [72] nadzoruje budowy statku w porcie i bardzo niepokoi się zaistniałą sytuacją. Poprosi cię o dostarczenie informacji na temat orków i paladynów. Na pierwszy temat porozmawiaj z Rangarem [75] na Placu Wisielców, stawiając mu wcześniej piwo; o paladynach opowie Ci Lord Andre [50], jak już przyłączysz się do straży. Wróć do Garvella i opowiedz mu, czego się dowiedziałeś.

BANDYCI W LATARNI MORSKIEJ JACKA

Na nadbrzeżu siedzi latarnik Jack [76], którego bandyci wypędzili z jego latarni [11]. Na miejscu czeka na Ciebie trzech zbirów, zaopatrzonych między innymi w łuki, a walka z nimi będzie nie lada wyzwaniem. Kiedy już się z nimi uporasz i przeszukasz latarnię, idź z powrotem do Jacka, by zainkasować swoją nagrodę.

MIECZ ALRIKA

Możesz zmierzyć się w walce z Alrikiem [77] i wygrać trochę pieniędzy. Po pokonaniu zdradzi Ci, że musiał sprzedać swój miecz kupcowi Jorze [60] i chętnie będzie z Tobą jeszcze raz walczył pod warunkiem, że odzyskasz jego dawną własność. Odkup miecz od Jory i zwróć Alrikowi – będziesz się mógł u niego podszkolić w używaniu broni jednoręcznej.

EKSPERYMENT

Ignaz [78] zleci ci przetestowanie wynalezionego przez siebie zaklęcia zapomnienia. Użyj go na tym, komu przed chwilą skopałeś tyłek. Kiedy już rzuciłeś zaklęcie (to, czy było skuteczne, poznasz po tym, że ofiara znowu normalnie z Tobą rozmawia), idź z powrotem do Ignaza. Będziesz mógł nauczyć się od niego przepisów na tworzenie kilku mikstur.

SZALONY FELLAN

Alwin [79] poprosi Cię, abyś przekonał Fellana [80], by ten przestał hałasować. Porozmawiaj z Fellanem, który tak długo będzie stukał młotkiem, dopóki nie dostanie porcji cięgów – po tej nauczce Fellan przystanie na Twoją propozycję i uspokoi się. Wróć do Alwina po pieniądze i punkty doświadczenia.

5. GILDIA ZŁODZIEI

OGÓLNE INFORMACJE

Dzięki wstąpieniu do gildii nauczysz się tak przydatnych umiejętności jak skradanie się, czy też kradzież (której to w zasadzie nikt praworządny nie powinien się uczyć), ale ich znajomość może przynieść spore gratyfikacje – tak pieniężne, jak i punktowe. Umożliwi to również wypełnienie zadań, których w żaden inny sposób nie udałoby się wykonać, jak np. „Pierścień Constantina" czy „Łuk Bospera". Zdobywszy wspomniany łuk warto przy okazji odnieść znalezione srebra

karczmarzowi Coragonowi [84]. Kolejną sprawą, załatwioną dzięki zręcznym palcom, będzie możliwość podarowania Thorbenowi [53] ukradzionej lichwiarzowi Lehmarowi [83] księgi długów, za co zostaniesz nagrodzony wzrostem doświadczenia i wdzięcznością Thorbena.

KUPIECKIE ZŁOTO

Porozmawiaj z Jorą [60] na targowisku, a ten wyjawi Ci, że Rengaru [62] ukradł mu sakiewkę ze złotem. Zaczep stojącego w pobliżu Rengaru i ścigaj go, kiedy zacznie uciekać – kiedy już go złapiesz, odbierz mu 50 złotych monet, ale nie wydawaj go strażom. Oddaj pieniądze kupcowi, a ten zdradzi Ci ważne informacje dotyczące złodziei. Gdy nie będziesz chciał wstąpić do gildii, możesz poinformować lorda Andre [50] o złodzieju i zgarnąć nagrodę za przestępcę.

FAŁSZYWY POSŁANIEC

Idź do gospody „Pod Kuternogą" i porozmawiaj z Kardifem [70]; ten skieruje cię do Nagura [70], który każe Ci zatrudnić się jako posłaniec u Baltrama [63] (zdradzi też, że to on załatwił poprzedniego) i zatrzymać przesyłkę, którą ten każe Ci przynieść. Gdy nie będziesz chciał wstąpić do gildii, możesz poinformować lorda Andre [50] o bandycie i otrzymasz za to nagrodę. Wynajmij się jako posłaniec u Baltrama na targowisku, udaj się na farmę i odbierz paczkę od Akila [08], a następnie dostarcz ją Nagurowi.

NAJAZDY BANDYTÓW

To zadanie zostało już opisane we wcześniejszym rozdziale. Po pokonaniu zbójców [07] znajdziesz faszerowaną rybę, w środku której odkryjesz list.

PRZYŁĄCZENIE DO GILDII ZŁODZIEI

Porozmawiaj o liście ze sprzedawcą ryb – Halvorem [67], ale nie wydawaj go strażom; kiedy rozmówisz się z właścicielem gospody „Pod Kuternogą" [70], ten wyśle Cię na spotkanie z Attilą [81], za chatą Halvora. Podczas spotkania, Attila przekaże Ci klucz do miejskiego systemu kanalizacji. Wskocz do basenu portowego i płyń na prawo, aż napotkasz tunel z drzwiami [82] prowadzącymi do miejskich ścieków; tam też znajdziesz Gildię Złodziei. Jeśli dobrze przeszukasz kanały, odnajdziesz łuk skradziony Bosperowi [51] oraz srebra Coragona [84].

PIERŚCIEŃ CONSTANTINA

Kiedy już przyłączysz się do Gildii Złodziei, otrzymasz pierwsze zadanie: ukraść pierścień Constantina [54]. Zakradnij się do jego domu nocą, kiedy będzie spał i zabierz pierścień ze skrzyni, następnie zanieś go Cassi.

KRWAWE PUCHARY

Otrzymasz kolejne zadanie: odszukać i przynieść sześć ukrytych w górnym mieście krwawych kielichów. Pierwszy kielich znajduje się w skrzyni na pierwszym piętrze domu Gerbrandta [88]. Drugi kielich trzyma w swojej skrzyni lichwiarz Lehmar [83] – możesz go ukraść albo posłużyć się znalezionym w domu Lutero [85] wekslem wystawionym przez Lehmara. Trzeci kielich możesz ukraść ze skrzyni w domu [86] obok sklepu Salandrielsa [93] – klucz do skrzyni znajdziesz na kominku. Czwarty kielich zdobędziesz w domu Valentino [87] – najpierw ukradnij właścicielowi klucz (jest częstym gościem w karczmie Coragona [84]), a następnie otwórz tajną skrytkę, poruszając obluzowaną lampą na pierwszym piętrze domu. Teraz wystarczy tylko otworzyć skrzynię znajdującą się w skrytce. Kolejny kielich odnajdziesz w domu sędziego [89] w tajemnym pomieszczeniu, do którego możesz się dostać używając tarczy obok kominka na piętrze – klucz do skrzyni zawierającej

Trenerzy i handlarze (2)

Lokalizacja (położenie na mapie)	Osoba	Nauka i podnoszenie umiejętności	Handel
Khorinis	Constantino [54]	alchemia	mikstury
Khorinis	Ruga [69]	posługiwanie się kuszą (strażnik i mag)	-
Khorinis	Lutero [85]	-	super przedmioty
Khorinis	Bosper [51]	ściąganie skór	broń strzelecka
Khorinis	Thorben [53]	włamywanie się	wytrychy
Khorinis	Wulfgar [50]	broń jedno- i dwuręczna (strażnik i mag)	-
Khorinis	Diego [88]	zręczność (od V rozdziału)	-
Khorinis	Alrik [77]	bronie jednoręczne	-
Khorinis	Lares [74]	zręczność	-
Khorinis	Kardif [70]	-	wytrychy
Khorinis	Hakon [65]	-	broń
Khorinis	Halvor [67]	-	ryby
Khorinis	Brahim [73]	-	mapy
Khorinis	Sarah [61]	-	broń
Khorinis	Albrecht [90]	magia (tylko paladyn)	-
Khorinis	Vatras [66]	podwyższenie poziomu many	-
Khorinis	Coragon [84]	-	żywność i napoje
Khorinis	Fenia [obok 83]	-	żywność
Khorinis	Baltram [63]	-	żywność
Khorinis	Bartok [obok 51]	skradanie się, posługiwanie się łukiem	-
Khorinis	Carl [obok 78]	siła	-
Khorinis	Mortis [69]	siła (tylko strażnik)	-
Khorinis	Ingmar [91]	siła (tylko paladyn)	-
Khorinis	Harad [52]	siła i kowalstwo	-
Khorinis	Zuris [64]	-	eliksiry, zwoje
Khorinis	Ignaz [78]	alchemia	eliksiry, zwoje
Khorinis	Canthar [61]	-	bronie
Khorinis	Matteo [55]	-	ogólny asortyment
Khorinis	Salandril [93]	-	mikstury

MIKSTURY

NAZWA MIKSTURY	SKŁADNIKI MIKSTURY
MIKSTURA SZYBKOŚCI	1 ZĘBATE ZIELE, 1 RDEST POLNY
ESENCJA MANY	2 OGNISTE POKRZYWY, 1 RDEST POLNY
ESENCJA LECZNICZA	2 ROŚLINY LECZNICZE, 1 RDEST POLNY
EKSTRAKT MANY	2 OGNISTE ZIOŁA, 1 RDEST POLNY
EKSTRAKT LECZNICZY	2 ZIOŁA LECZNICZE, 1 RDEST POLNY
ELIKSIR MANY	2 OGNISTE KORZENIE, 1 RDEST POLNY
ELIKSIR LECZNICZY	2 KORZENIE LECZNICZE, 1 RDEST POLNY
ELIKSIR ZRĘCZNOŚCI	1 GOBLINIA JAGODA, 1 SZCZAW KRÓLEWSKI
ELIKSIR MAGII	1 OGNISTY KORZEŃ, 1 SZCZAW KRÓLEWSKI
ELIKSIR ŻYCIA	1 KORZEŃ LECZNICZY, 1 SZCZAW KRÓLEWSKI
ELIKSIR SIŁY	1 SMOCZY KORZEŃ, 1 SZCZAW KRÓLEWSKI

Mikstury przygotowuje się na stole alchemicznym, a do ich stworzenia – oprócz właściwych składników – potrzebna jest pusta menzurka.

kielich będziesz musiał ukraść sędziemu. Ostatni kielich stoi na komodzie w domu gubernatora Lariusa [90], w pokoju, w którym ten przebywa. Oddaj kielichy Cassie – nie będzie miała na razie więcej zadań dla Ciebie. Teraz, jeśli chcesz, możesz już donieść na nią lordowi Andre [50], który przyjmie Cię w szeregi straży miejskiej, ale przedtem nie zaszkodzi pozbyć się świadków.

6. KHORINIS, GÓRNE MIASTO

DOWODY

Lord Hagen [50] zażąda, żebyś udał się do Garonda [32] w Górniczej Dolinie i dostarczył mu dowodów na istnienie smoków. Otrzymasz klucz otwierający bramę do Górniczej Doliny (to zadanie rozpoczyna rozdział drugi).

SPRAWA FERNANDA

Gdy tylko Lord Hagen [50] każe Ci udać się do Górniczej Doliny, porozmawiaj z Fernando [92] i obiecaj, że dostarczysz mu informacji o magicznej rudzie. Na początku trzeciego rozdziału możesz mu zdać relację o tym, czego się dowiedziałeś.

PAZURY ZĘBACZA

Handlarz Lutero [85] poprosi Cię, abyś dostarczył mu pazury wyjątkowego zębacza. Kiedy już udasz się do Górniczej Doliny, koniecznie porozmawiaj z Bilgotem [36], którego spotkasz przy kopalni magicznej rudy – on powie Ci, gdzie takiego zębacza znaleźć. Za wykonanie zadania najemnika i strażnika czeka nagroda w postaci cennego pierścienia; Lutero wskaże magowi lokację i da klucz do skrzyni, gdzie znajduje się magiczny run.

7. KLASZTOR, CZYLI JAK ZOSTAĆ MAGIEM

JAK DOSTAĆ SIĘ DO KLASZTORU

Aby zostać przyjętym w nowicjat, musisz ofiarować na rzecz klasztoru [12] 1000 złotych monet i owcę. Zwierzaka kupisz za 100 sztuk złota od pasterza Pepe na prawo od farmy Onara [10]. Uważaj, żeby w czasie drogi do klasztoru nie zaskoczył Cię żaden potwór. Bacz także, aby przy dużym moście owca była tuż za Tobą, ponieważ będąc inteligentnym zwierzęciem wie, że może trafić na stół w charakterze baraniej kiełbasy i skłonna jest do samobójczego skoku w przepaść.

TRENING BOJOWY BABO

Babo chciałby otrzymać lekcje walki od Sergio – paladyna (którego można znaleźć w kaplicy klasztornej), jednak jest zbyt nieśmiały, by go o to poprosić. Porozmawiaj z Sergio, a następnie z Babo, który odtąd będzie mógł Cię szkolić w posługiwaniu się bronią dwuręczną.

OPOLOS I PRZEPIS

Porozmawiaj z Opolosem, który okaże swe zainteresowanie recepturą na miksturę many. Zadanie odnalezienia takowego przepisu zleci Ci Neoras (patrz: „Zagubiony przepis"). Zanim oddasz przepis Neorasowi, porozmawiaj o nim z Opolosem.

SŁUŻBA SPOŁECZNOŚCI

Aby jako nowicjusz uzyskać dostęp do klasztornej biblioteki, porozmawiaj z Paralanem, a on poprosi Cię o wykonanie kilku zadań dla niego, Goraxa i Neorasa. Kiedy wykonasz już je wszystkie, Parlan wręczy Ci klucz i dostaniesz prawo wstępu do biblioteki.

KOMNATY NOWICJUSZY

Parlan zażyczy sobie, żebyś pozamiatał pomieszczenia klasztorne – to zadanie może być zbyt męczące, warto więc znaleźć kilku pomocników, którzy odwalą pracę za Ciebie. Babo jest pierwszym ochotnikiem, ale zażyczy sobie w zamian zwój z czarem Pięści Wichru – możesz go kupić u Goraxa, ale dostaniesz jeden zwój za darmo po zwróceniu receptury Neorasowi (patrz: „Zagubiony przepis"). Nowicjusz z kościoła natychmiast rozpocznie zamiatanie za drobną opłatą 50 złotych monet. Teraz przekonaj do pomocy jeszcze jednego nowicjusza z kościoła. Ostatniego dobrowolnego zamiatacza znajdziesz w piwnicy. Kiedy już uzyskasz pomoc wszystkich czterech nowicjuszy, pozostanie Ci zdać relację Parlanowi.

BARANIE KIEŁBASKI

Gorax poprosi Cię o przyniesienie z piwnicy baraniej kiełbasy i rozdzielenie jej pomiędzy 14 nowicjuszy. Nie zapomnij o dwóch nowicjuszach w piwnicy i Pedro przy bramie klasztornej (który, jak mu dasz swoją kiełbasę – powie, gdzie znaleźć ogniste pokrzywy dla Neorasa). Kiedy już rozdzielisz kiełbasę, porozmawiaj z Goraxem.

DOSTAWA WINA

Gorax wyda Ci polecenie dostarczenia dwunastu butelek wina do gospody „Pod Martwą Harpią" [13] i odebrania zapłaty – 240 złotych monet. Idź do gospody i porozmawiaj z jej właścicielem – Orlanem. Możesz albo zainkasować całą należną zapłatę, albo ubić interes z Orlanem (otrzymasz wtedy kilka magicznych zwojów). Po

powrocie wytłumacz się Goraxowi twierdząc, że Orlan Cię oszukał, albo lepiej oddaj mu całą sumę, bo dzięki temu otrzymasz punkty doświadczenia za wykonane zadanie.

SIEDEM ZIÓŁ

Neoras każe Ci przynieść siedem ognistych pokrzyw, które są niezbędne do jego eksperymentów – rosną one po drugiej stronie klasztornego mostu.

ZAGUBIONY PRZEPIS

Mistrz Neoras powie Ci o zagubionej recepturze. Znajdziesz ją w spichlerzu, do którego klucz otrzymasz od Goraxa, kiedy ten poprosi Cię o przyniesienie baraniej kiełbasy dla nowicjuszy. Gdy już znajdziesz przepis, najpierw pokaż go Opolosowi, a dostaniesz kilka dodatkowych punktów doświadczenia. Na koniec oddaj przepis Neorasowi.

KRÓTKA WYCIECZKA DO MIASTA

W bibliotece zostaniesz zobowiązany przez maga Karrasa do zakupienia trzech zwojów w sklepie Ignaza [78] w mieście. Udaj się we wskazane miejsce i zakup zwoje, które następnie oddaj Karrasowi.

PRÓBA OGNIA

Kiedy przeczytasz wszystkie książki w bibliotece, zwróć się z prośbą do Paralana o poddanie Cię Próbie Ognia. Zostaniesz skierowany do trzech członków Wielkiej Rady i otrzymasz od nich zadania. Po ich wykonaniu porozmawiaj z Pyrokarem, który przyjmie Cię do Kręgu Magów Ognia i skieruje do Paralana, abyś poznał tajniki pierwszego kręgu mocy.

ŻYJĄCA SKAŁA

Kiedy przystąpisz do testu ognia, otrzymasz za zadanie pokonać ożywioną skałę. Chodzi o magicznego golema [14], na którego możesz się natknąć na jednym z górskich szczytów na północnym wschodzie. Jako że nie imają się go zwykłe bronie, będziesz musiał znaleźć coś skuteczniejszego. Postaraj się o zaklęcie snu (otrzymasz ten zwój od Dyriana, gdy obiecasz mu, że się za nim wstawisz zostając magiem) i udaj się do klasztornej piwnicy – rzuć zaklęcie na nowicjusza trzymającego wartę przy Świętym Młocie i zabierz broń. Za pomocą Świętego Młota rozbij golema, by wypełnić zadanie.

ŚCIEŻKA WIERNYCH

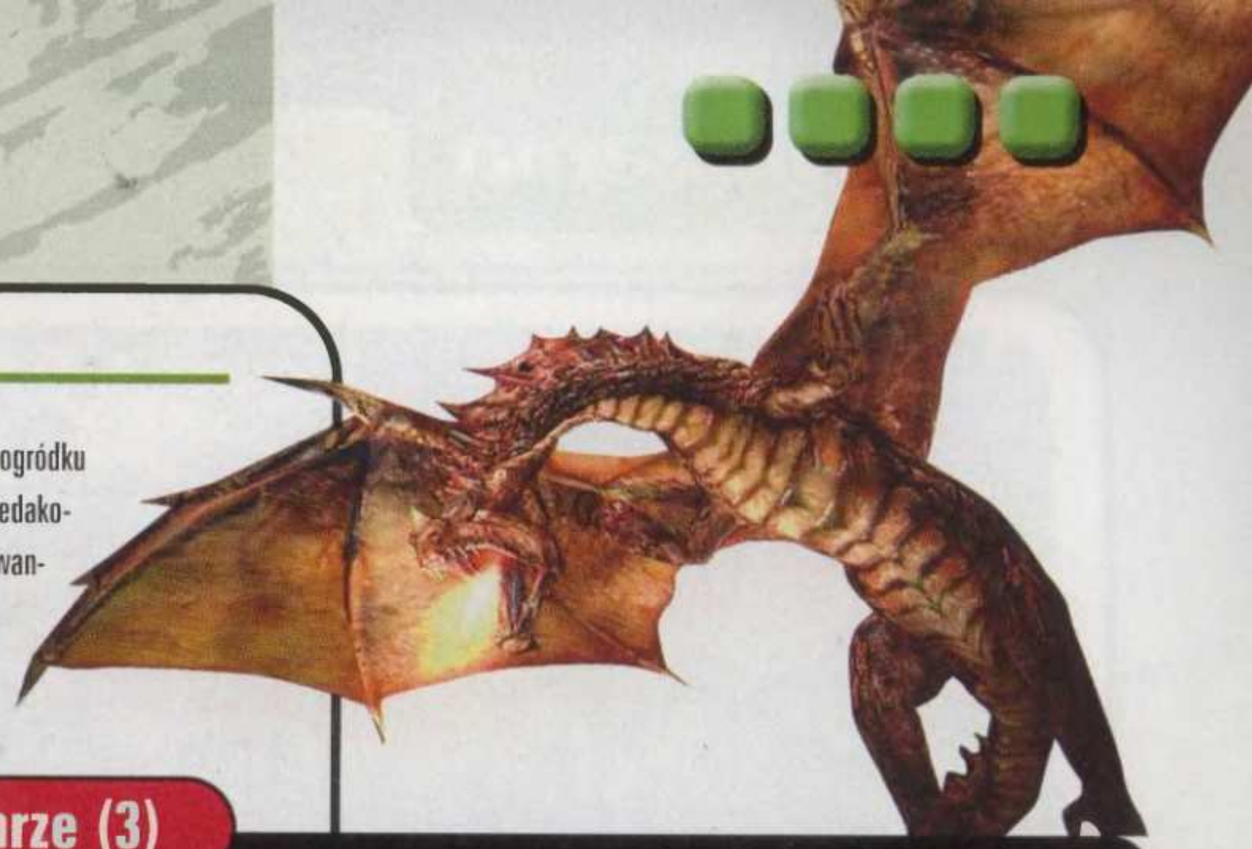
Aby wykonać drugą część testu ognia należy przejść Ścieżkę Wiernych [trasa jest zaznaczona na naszej mapie], a drogę będą Ci wskazywać kapliczki Innosa. Jest to ta ścieżka, na początku której spotkasz Igaraza i doprowadzi Cię ona do jaskini [15], której wejście jest zasłonięte gęstymi krzakami w dolince na północno-wschodnim krańcu mapy. W prawej części jaskini znajdziesz komnatę z ołtarzem, gdzie czeka na Ciebie skrzynia z runem; Wcześniej jednak musisz jeszcze pokonać czekającego tam na Ciebie nowicjusza. W drodze powrotnej do klasztoru czeka na Ciebie dwóch kolejnych przeciwników – jeden koło rozstajów prowadzących do piramidy, drugi obok gospody. Możesz ich obu ominąć; w przeciwnym razie czeka Cię trudna walka. Zdaj raport ze swojego sukcesu przed Radą Trzech; znaleziony run będziesz mógł wykorzystać do wykonania ostatniego zadania.

TWORZENIE RUNU

Trzecią częścią testu ognia dla maga jest stworzenie runu ognistej strzały – potrzebna Ci będzie siarka i zwój z zaklęciem ognistej strzały. Porozmawiaj w bibliotece z Hyglasem, który nauczy Cię, jak stworzyć run (trzeba pamiętać, żeby mieć pięć punktów nauki, które zostaną zużyte podczas tworzenia runu). Teraz przy warsztacie runicznym stwórz run, a następnie zdaj sprawozdanie Radzie Trzech.

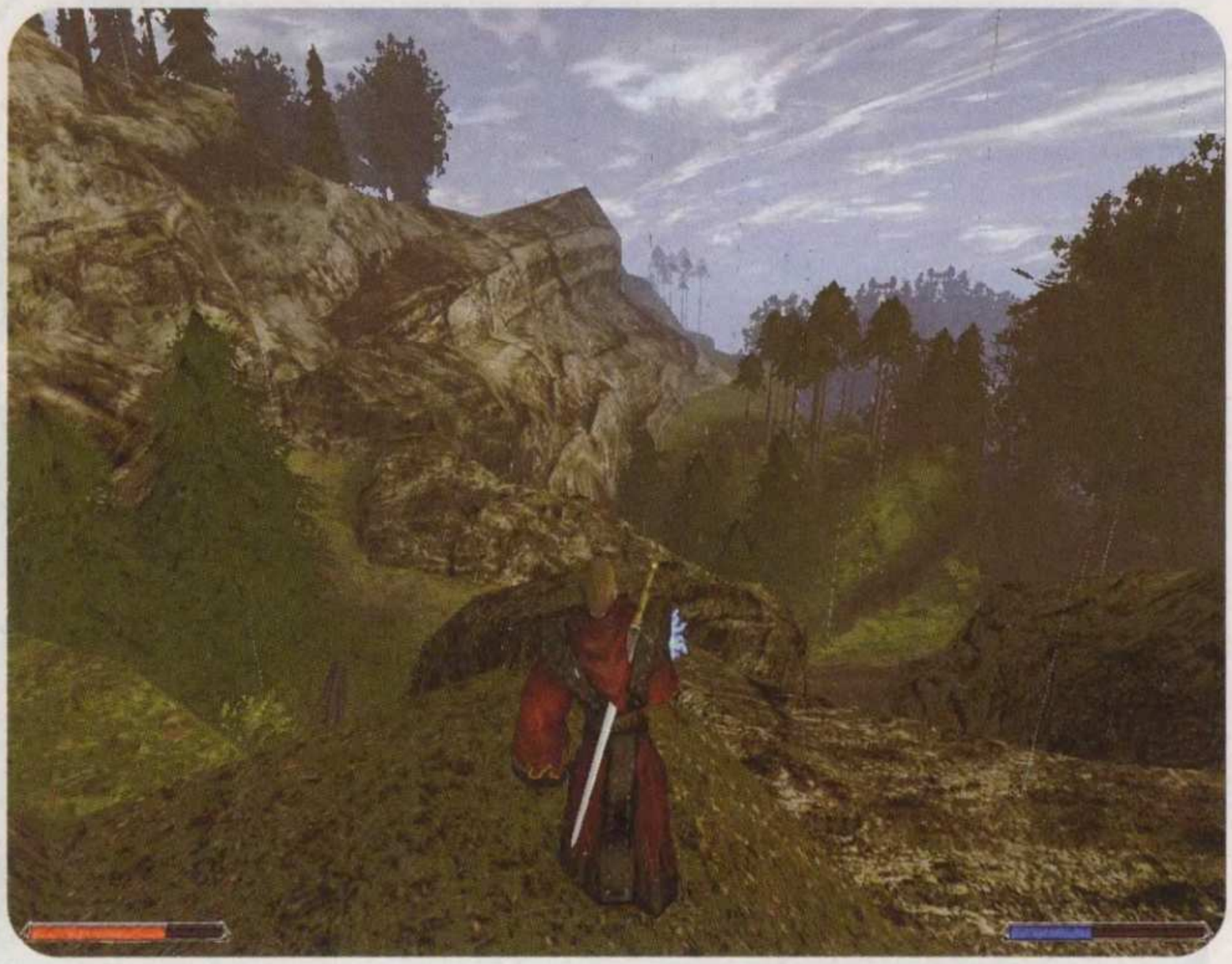
BABO I OGRÓD

Babo pracował kiedyś w klasztornym ogródku i chciałby to znowu robić – aby pomóc biedakowi, musisz najpierw przejść test ognia i awansować na maga. Teraz możesz prosić Pyrokara, żeby przydzielił Babo do dawnych obowiązków.



Trenerzy i handlarze (3)

Lokalizacja [położenie na mapie]	Osoba	Nauka i podnoszenie umiejętności	Handel
Zamek [32]	Engor	-	ogólny asortyment
Zamek [32]	Udar	posługiwanie się kuszą (od IV rozdziału)	-
Zamek [32]	Keroloth	broń jedno- i dwuręczna	-
Zamek [32]	Rethon	-	broń (od IV rozdz.)
Zamek [32]	Tandor	-	broń i zbroja paladyna
Zamek [32]	Dobar	kowalstwo	-
Zamek [32]	Sengrath	-	zwoje
Zamek [32]	Brutus	siła	-
Zamek [32]	Feros	siła i zręczność (od IV rozdziału)	-
Zamek [32]	Milten	II krąg magii i runy II kręgu (od III rozdz. brama klasztoru)	-
Górnicza Dolina	Hokurn [49]	broń jedno- i dwuręczna (od IV rozdziału)	-
Górnicza Dolina	Kjorn [49]	(od IV rozdziału)	ogólny asortyment
Górnicza Dolina	Godar [49]	usuwanie kłów, skrzydła i żądło krwiopijcy (tylko dla łowcy), (od IV rozdziału)	-
Górnicza Dolina	Talbin [40]	usuwanie serc i pazurów, róg cieniostwora	-
Górnicza Dolina	Gestath [39]	róg smoczego zębacza, usuwanie żuwaczki, usuwanie płyt pancerza pełzacza, język ognistego jaszczura. Od IV rozdziału – zbieranie smoczej krwi i usuwanie smoczych łusek	-



ZBRODNIA DYRIANA

Dyrian nieźle narozrabiał w klasztorze i boi się, że zostanie za to z niego wyrzucony. Aby mu pomóc, musisz najpierw przejść test ognia i zostać magiem – wtedy możesz prosić Pyrokara, żeby zatrzymał Dyriana w klasztorze.

OPOLOS I BIBLIOTEKA

Opolos chciałby uzyskać wstęp do klasztornej biblioteki – jeżeli przeszedłeś test ognia, już jako mag możesz prosić Pyrokara, żeby dał Opolosowi prawo wstępu do biblioteki (co ważne, masz możliwość wykonać tylko jedno z ostatnich trzech zadań; za każde dostaje się jednakową ilość punktów).

8. OKOLICE FARMY ONARA I DROGA NAJEMNIKA

JEDEN Z NAJEMNIKÓW

Aby przystąpić do najemników, musisz najpierw porozmawiać z Lee [10]. Następnie przekonaj większość z nich do swojej osoby (patrz „Szacunek"). Teraz musisz ponownie porozmawiać z Lee i wystarać się o zgodę Onara, który nie będzie czynił żadnych trudności.

SZACUNEK

Aby zasłużyć sobie na szacunek najemników, trzeba porozmawiać z nimi wszystkimi – dla części z nich trzeba wykonać zlecone zadania (opisane poniżej), innych pokonać w pojedynku, jeszcze inni zgodzą się udzielić swojego poparcia bez żadnych warunków. Na koniec trzeba przejść próbę Torlofa (czyli zaliczyć jedno z dwóch zadań: „Odpędzić straż" lub „Zebrać czynsz").

CZTERY WILKI DLA PEPE

Na prawo od domu farmera spotkasz Pepe pilnującego owiec. Pomóż mu rozwiązać problem z wilkami, które porywają mu owce – cztery wilki znajdziesz w pobliżu opuszczonego obozowiska nieco dalej na północ – zabij je i porozmawiaj z Pepe.

SKOPAĆ TYŁEK BULLKOWI

Pepe jest zły na Bullko, gdyż z powodu jego niedbałości znikają owce; chciałby, aby ktoś z nim poważnie o tym porozmawiał. Idź do kuchni, gdzie zwykle przebywa Bullko i daj mu nauczkę, a następnie wróć do Pepe, by zdać mu sprawozdanie.

GULASZ

Po tym, jak spuścisz lanie Bullko, kucharka Thekla poczęstuje Cię gulaszem. Jak będziesz chciał więcej, wyśle Cię do uzdrowicielki Sagitty [16] po zioła. Udaj się do Sagitty i przynieś zioła Thekli, a otrzymasz kolejną porcję smakowitego posiłku.

MIECZ RODA

Porozmawiaj z najemnikiem Rodem, który twierdzi, że nie zdołasz udźwignąć jego miecza – żeby to zrobić, musisz mieć minimum 30 punktów siły. Możesz go wyzwać na pojedynek i pokonać w walce na miecze, nie będzie miał o to do Ciebie pretensji.

ZA KILKA ZIÓŁ WIĘCEJ

Cypher poinformuje Cię, że ktoś mu ukradł paczkę z bagiennym zielem – jako podejrzanego wskaże jednego z robotników na farmie Onara. Powie też, że poprze Twoją kandydaturę pod warunkiem, że dostarczysz mu 10 łodyg bagiennego ziela. Można je znaleźć w różnych miejscach, ale jest to dosyć pracochłonne i kłopotliwe, dlatego chyba lepiej porozmawiać z Darem, stojącym niedaleko wiatraka – z rozmowy wywnioskujesz, że to on jest odpowiedzialny za kradzież, będziesz też mógł wyciągnąć od niego dwie łodygi. Jeżeli teraz poinformujesz Cyphera o złodzieju, ten pobiegnie przetrzepać mu skórę. Zanim Dar podniesie się po porządnym laniu, możemy mu zabrać brakujące łodygi – wystarczy teraz oddać pęczek bagiennego ziela Cypherowi.

PACZUSZKA Z ZIELEM

Najemnikowi Cypherowi ukradziono paczkę bagiennego ziela. Własność znajdziesz w mieście, w portowym magazynie [71]. Magazynu pilnuje strażnik; kiedy już go wykończysz, zabierz mu klucz i za jego pomocą otwórz skrzynię na zapleczu. Zabierz paczkę do Cyphera i zainkasuj nagrodę – to zadanie można również wykonać będąc najemnikiem (patrz zadanie: „Paczka pełna ziela").

PRACA DLA WILKA

Wilk – jeden z najemników, poszukuje pracy. W rozdziale trzecim Bengar [17] żali się, że Malak i jego ludzie uciekli z farmy i że potrzebuje kogoś do pomocy – porozmawiaj z Malakiem, którego znajdziesz w niewielkim wąwozie [18] w pobliżu domu Onara, następnie porozmawiaj z Wilkiem, który zgodzi się podjąć pracę za 300 szt. złota (można też wykonać to zadanie nie będąc najemnikiem, ale wtedy Wilk zażąda za pomoc dużo większej kasy). Na koniec porozmawiaj jeszcze raz z Malakiem i Bengarem.

ODPĘDZIĆ STRAŻ

Aby zostać przyjętym do najemników, Torlof rozkaże Ci pomóc farmerowi Bengarowi [17], który jest niepokojony przez dwóch członków straży miejskiej. Pogadaj ze strażnikami, a następnie możesz im skopać tyłki (próba przekupstwa jest mało skuteczna i tylko stracisz pieniądze). Porozmawiaj z Bengarem, a potem wróć do Torlofa.

ZEBRAĆ CZYNSZ

Kiedy ubiegasz się o przyjęcie do najemników, Torlof rozkaże Ci ściągnąć dzierżawę od Sekoba [19]. Idź do Sekoba i porozmawiaj z nim – nie jest zbyt skory do płacenia, ale po zainkasowaniu porcji batów zmieni zdanie. Wróć do Torlofa i zdaj mu relację.

WYZWANIE JARVISA

Jarvis każe Ci pokonać przynajmniej trzech z pięciu ludzi Sylvia. Przed walką z Bullko najpierw porozmawiaj z kucharką Theklą oraz z Pepe i weź od niego zadanie „Skopać tyłek Bullkowi". Możesz sprowokować do walki wszystkich pięciu – w przypadku Sentenzy wystarczy, że mu odmówisz, kiedy będzie chciał Cię przeszukać i zabrać Ci część złota. Im więcej ludzi Sylvia pokonasz, tym większą zainkasujesz liczbę punktów doświadczenia przy rozmowie z Jarvisem.

LENIWY FARMER

Zostaniesz zaczepiony przez Bronko, którego znajdziesz w pobliżu farmy Sekoba [19]; na razie możesz mu zapłacić 5 sztuk złota. Idź porozmawiać o Bronko z Tillem, synem Sekoba, który poprosi Cię, żebyś zagonił go do roboty. Wróć do Bronka i postrasz go najemnikami albo sprowokuj do walki. Jeżeli zdecydujesz się go obić, porozmawiaj z nim, kiedy ten już się podniesie, następnie wróć do Tilla po nagrodę.

ZAKAZANE PASTWISKO

Balthasar, pasterz pracujący dla Sekoba [19] nie ma dłużej wstępu na łąkę Bengara [17]. Idź do Bengara i Malaka i porozmawiaj z obydwoma. Jeżeli wykonałeś zadanie „Wypędzenie strażników", porozmawiaj jeszcze raz z Bengarem, a ten pozwoli Balthasarowi paść owce na swojej łące. Następnie zanieś Balthasarowi dobre wieści.

CZARNA SKÓRA

Kiedy zostaniesz już przyjęty w szeregi najemników (lub zostaniesz strażnikiem albo magiem), zaczepi cię Raoul, który będzie chciał, żebyś mu przyniósł skórę czarnego trolla [20]. Zadanie jest bardzo trudne, bo troll jest silny i potrafi nieźle przywalić. Po zabiciu trolla zanieś skórę Raoulowi, który zaproponuje Ci za nią niezłą sumkę.

OFERTA POKOJOWA

Kiedy zostaniesz najemnikiem, dostaniesz od Lee [10] list do Lorda Hagena [91] – wróć do miasta, a zostaniesz wreszcie wpuszczony do Hagena.

9. TERENY WOKÓŁ KHORINIS

OGÓLNE INFORMACJE

Na początek warto trzymać się wytyczonych ścieżek, bo tam rzadko możesz spotkać jakieś silniejsze potwory. Gdy już nabierzesz więcej doświadczenia, możesz odkrywać tereny dalej położone. Najmocniejszych przeciwników spotkasz na północny wschód od Khorinis, na północ za farmą Onara [10] oraz na północny wschód za klasztorem [12]. Jest jeszcze kilka niewielkich enklaw, gdzie natkniesz się na cieniostwory czy trolle, ale przyjemność z ich znalezienia zostawiamy Tobie. Przy jeziorku obok wieży Xardasa [01] jest podziemne przejście do dolinki, gdzie spotkasz starego znajomego – Lestera. Na skarpie nieopodal miasta [05] przesiaduje Niclas, mogący podszkolić Cię w łucznictwie. Niedaleko legowiska czarnego trolla spotkasz myśliwego Grimbalda [21], któremu można będzie pomóc w małym polowaniu i który naucza przydatnych umiejętności związanych z oprawianiem zwierzyny. Jeżeli cierpisz na nadmiar gotówki, to nie zapomnij pomodlić się raz dziennie do Innosa (płacąc maksymalną stawkę) przy którejś z rozrzuconych wszędzie kapliczek, a może ulec zwiększeniu jeden z Twoich współczynników. Na północ od farmy Onara [10] znajdziesz stary grobowiec, zamieszkały przez całe stada nieumarłych, spenetrowanie którego przyniesie Tobie sporo punktów doświadczenia i dóbr doczesnych, ale pokonanie szkieletów może być na razie zbyt trudnym przedsięwzięciem.

FARMER W POTRZEBIE

Najemnicy grożą farmerowi Akili [08]. Idź do jego domu i porozmawiaj z obydwoma strażnikami; wybuchnie walka, ale współpracownicy farmera przyjdą Ci z odsieczą. Porozmawiaj z Akilą, by zakończyć zadanie.

SŁONECZNY ALOES

Sagitta [16], zielarka mieszkająca w jaskini niedaleko farmy Onara [10] wyśle Cię na poszukiwanie słonecznego aloesu – znajdziesz go na północnym-wschodzie przy jaskini czarnego trolla 20]. Zabierz go bez budzenia potwora, chyba że jesteś na to przygotowany, a następnie zanieś ziele do Sagitty. Będziesz mógł się od niej teraz nauczyć sztuki przygotowywania mikstur.

BIMBER

Porozmawiaj z braćmi Egillem i Ehnimem na farmie Akila [08], doprowadź między nimi do kłótni i poczekaj aż się pobiją. Nie pozwól, żeby ktoś inny włączył się do bójki (co jest dosyć trudne), bo skończyć się to może śmiercią jednego z braci. Zaczep teraz Ehnima, który wyjawi ci, że Vino ma w jaskini [27] na północ od farmy Akila gorzelnię. Wejście jest zamknięte zardzewiałą kratą i żeby ją otworzyć, musisz kupić od niego łój kretoszczura do nasmarowania zardzewiałego kołowrotu.

PRYCHAJĄCA ISTOTA

Myśliwy Gaan [22] w pobliżu wejścia do Górniczej Doliny ma zmartwienie – nie może polować, bo w okolicy grasuje jakiś dziwny i niebezpieczny potwór. Podejmij się wykonania tego zadania, a bestię znajdziesz na polanie za wodospadami [23]. Po jej zabiciu wróć do Gaana, który będzie zresztą czekał niedaleko – może on Cię wiele nauczyć na temat oprawiania zabitej zwierzyny.

KUSZA DRAGOMIRA

Dragomir [24] ma swoje obozowisko niedaleko gospody „Pod Martwą Harpią" [13]. Powie Ci, że zgubił swoją ulubioną kuszę – znajdziesz ją w kamiennym kręgu na północy [25], ale uważaj na mocnych przeciwników. Wróć z kuszą do Dragomira po nagrodę, może on też zwiększyć Twoje umiejętności w strzelaniu z kuszy.

DO DNA

Porozmawiaj z Randolphem pracującym na farmie Akila [08]. Powie Ci, że w gospodzie „Pod Martwą Harpią" [13] niejaki Rukhar wyzywa ludzi na pojedynki w piciu piwa; Randolph podejrzewa go, że doprawia piwo innym alkoholem. Idź do gospody, podmień w skrzyni stojącej obok kontuaru butelkę ginu na butelkę wody. Porozmawiaj z Rukharem o konkursie picia i zaproponuj na swojego zawodnika Randolpha (obstawiając maksymalną stawkę), po czym wróć do Randolpha i zaoferuj mu pieniądze, żeby mógł wziąć udział w pojedynku. Zjaw się w karczmie po wygraną dopiero, jak minią dwa dni, bo obaj zawodnicy mają nieprzeciętnie mocne głowy i jeszcze mocniejsze pęcherze.

GŁODNY MYŚLIWY

W dolince na południe od posiadłości Onara [10] znajdziesz myśliwego Groma [26]. Kiedy z nim porozmawiasz, okaże się, że jest głodny – przynieś mu mleko, chleb i szynkę, żeby zdobyć kilka punktów doświadczenia i w przyszłości móc się od niego nauczyć sztuki oprawiania zdobyczy.

Ciąg dalszy poradnika w kolejnym numerze ŚGK

ŻAKLĘCIA MAGA

KRĄG	NAZWA ZAKLĘCIA	SKŁADNIKI ZAKLĘCIA
I	światło	1 złota moneta
I	ognista strzała	1 siarka
I	mała błyskawica	1 skała krystaliczna
I	leczenie lekkich ran	1 roślina lecznicza
I	przyzwanie szkieletu goblina	1 kość goblina
II	kula ognia	1 smoła
II	lodowa strzała	1 kwarcyt
II	przyzwanie wilka	1 skóra wilka
II	pięść wichru	1 węgiel
II	sen	1 bagienne ziele
III	leczenie średnich ran	1 ziele lecznicze
III	piorun kulisty	1 siarka, 1 skała krystaliczna
III	mała burza ognista	1 smoła, 1 siarka
III	tworzenie szkieletu	1 kość szkieletu
III	strach	1 czarna perła
III	bryła lodu	1 kwarcyt, 1 akwamaryna
IV	błyskawica	1 skała krystaliczna, 1 kwarcyt
IV	tworzenie kamiennego golema	1 serce kamiennego golema
IV	zniszczenie ożywieńca	1 woda święcona
IV	duża kula ognia	1 siarka, 1 smoła
V	duża burza ognista	1 siarka, 1 język ognistego jaszczura
V	lodowa fala	1 kwarcyt, 1 akwamaryna
V	przyzwanie demona	1 serce demona
V	leczenie ciężkich ran	1 korzeń leczniczy
VI	zmniejszenie potwora	1 kość goblina, 1 kieł trolla
VI	armia ciemności	1 kość szkieletu, 1 czarna perła,
VI	śmiertelna fala	1 serce kamiennego golema, 1 serce demona, 1 kość szkieletu, 1 czarna perła
VI	tchnienie śmierci	1 węgiel, 1 czarna perła
VI	deszcz ognia	1 siarka, 1 język ognistego jaszczura

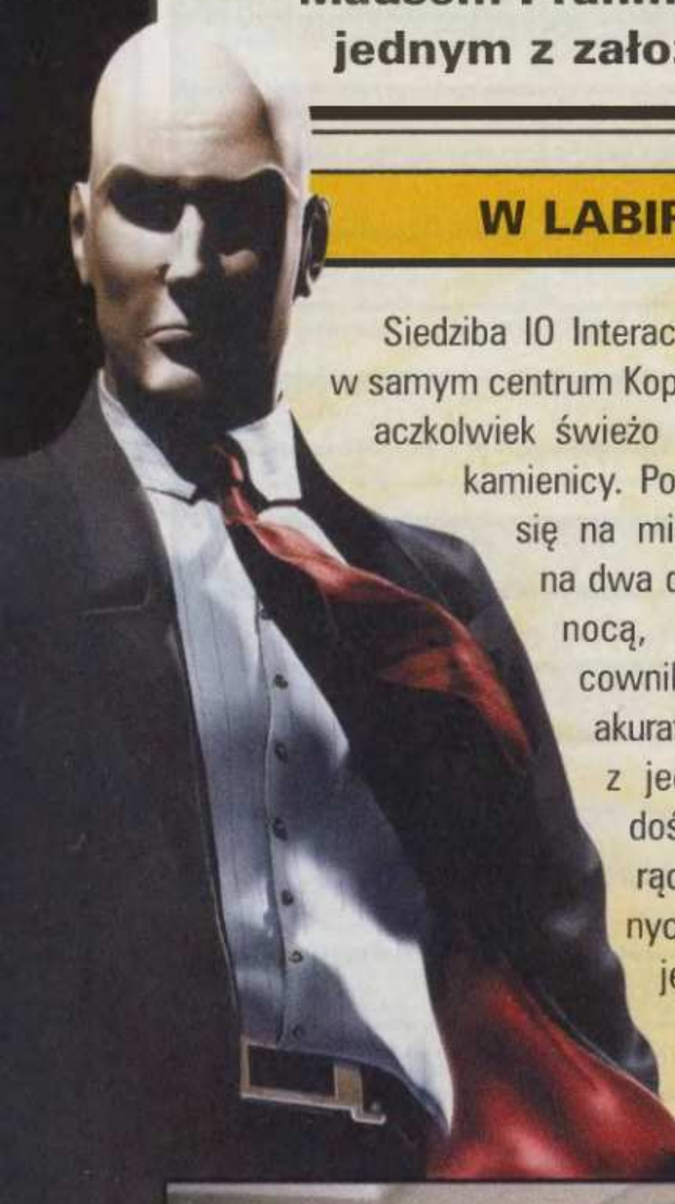
Do stworzenia runu z zaklęciem potrzeba – oprócz wymienionych składników – czystego runu i zwoju z czarem, jaki chcemy uzyskać.

baRTeS

DANIA NA GORĄCO

Z wizytą u twórców Hitmana

Tuż przed Wielkanocą, dnia 18 kwietnia, złożyłem wizytę w duńskiej firmie IO Interactive, aby poznać historię tej firmy, jej obecną sytuację i aktualne projekty, szczególny nacisk kładąc na najświeższy z nich, czyli *Freedom: Soldiers of Liberty*. W trakcie mojego pobytu w stolicy Danii, miałem okazję porozmawiać między innymi z szefem projektu *Freedom: SoL*, Madsem Prahmem oraz z Janosem Flässerem, jednym z założycieli IO Interactive.



W LABIRYNCIE

Siedziba IO Interactive znajduje się w samym centrum Kopenhagi, w starej, aczkolwiek świeżo odrestaurowanej kamienicy. Ponieważ zjawiłem się na miejscu dosłownie na dwa dni przed Wielkanocą, większość pracowników przebywała akurat na urlopie. I choć z jednej strony nie doświadczyłem gorączki prac związanych z bieżącymi projektami (*Freedom* oraz *Hitman 3*), to z drugiej strony mogłem, nie wadząc nikomu, z bliska podpatrzeć sprzęty, obejrzeć pomieszczenia wszelakie, a nawet zasiąść przy konsolecie do miksowania dźwięku.

Studia IO znajdują się na dwóch kondygnacjach. Janos Flässer, oprowadzając mnie po nich, co i rusz wklepywał jakieś tajne kody, otwierał coraz to nowe pomieszczenia, a w międzyczasie snuł opowieści na temat swojej firmy.

TRUDNE POCZĄTKI

IO założona została we wrześniu roku 1998. To wynik joint-venture grupy developerów gier i duńskiego Egmontu, gdzie wkład rozłożono równo po 50% na każdą ze stron. Celem nadrzędnym stało się tworzenie trójwymiarowych gier akcji, które miałyby znaleźć swe miejsce na światowym rynku. Na początku w IO pracowało siedem osób, tymczasem obecnie jest ich ponad setka, co stanowi znaczny wzrost, jak na okres zaledwie pięciu lat. W roku 1998 plany i pomysły na gry oznaczały, iż IO potencjalnie mogło dać sobie radę w 15-20 osób, tak więc jedyną kwestią frapującą kierownictwo było zatrudnienie brakujących kilkunastu ludzi.

Akurat wtedy rozpoczęły się negocjacje dotyczące *Hitmana*, trwały one ponad osiem miesięcy, po czym podpisy ludzi z IO znalazły się na kontrakcie z Eidosem. Rzecz jasna, chętnych do zawarcia umowy było więcej, ale to Eidos zapewnił najwygodniejsze, z punktu widzenia IO, warunki. Elementem, który w znacznej mierze ułatwił negocjacje, było oficjalne demo. Zaprezentowane zostało ono czterem potencjalnym wydawcom z Wielkiej Brytanii i technologia (czyli engine gry) wszystkim bardzo przypadła do gustu. Spośród tych czterech firm, dwie zostały zaproszone do Kopenhagi i po ośmiu długich miesiącach negocjacji, IO weszło w święty związek małżeński z Eidosem.

W tym miejscu testuje się działanie gier – pewnie niejeden gracz doskonale się tutaj poczuł.

Syrenka jest całkiem-całkiem!

WSPÓŁPRACA Z EIDOSEM

Dwie kwestie ostatecznie zadecydowały, iż w IO zdecydowano się na Eidosa. Po pierwsze, zdaniem Janosa, gołym okiem widać po przedstawicielach tej brytyjskiej firmy, że to prawdziwi gracze, uwielbiający gry komputerowe, w szczególności gry akcji. Ponadto istotne było też i to, że Eidos jest w stanie wydawać gry na całym świecie. Jeśli bowiem producent chce cokolwiek znaczyć w tej branży, to musi znaleźć porządnego, mocnego marketingowo wydawcę, a Eidos ma finansowe możliwości, by wydawać swoje gry na rynku amerykańskim, europejskim oraz azjatyckim – czyli na trzech najważniejszych rynkach komputerowych na świecie.

To, co IO Interactive najbardziej ceni sobie we współpracy z Eidosem to fakt, że ich wydawca nie miesza się w sprawy związane z ogólnym konceptem gry, ani też z reguły nie bawi się w cenzora moralności. Nie oznacza to jednak, iż Eidos w ogóle nie włącza się w proces produkcyjny. Przeciwnie, skoro jest to wielka korporacja doskonale znająca rynek konsumentów na różnych platformach komputerowych, to czystym szaleństwem byłoby nie słuchać ich cennych wskazówek marketingowych. W IO twierdzą, że najważniejsze, iż przepływ informacji w obie strony traktowany jest równie poważnie, że głos obu firm liczy się tak samo przy podejmowaniu strategicznych decyzji.

Taki stan rzeczy znacznie pomógł IO w zrealizowaniu projektu *Hitmana* w sposób wierny do pierwotnie zamierzonego. Producenci nie musieli szukać wymuszonych kompromisów dotyczących podstawowych aspektów gry, no może z wyłączeniem nagości, w kwestii której Eidos wyraźnie ustalił pewne limity. Swoją drogą to dosyć dziwne, że ludzie mogą się bardziej obruszyć widząc piękne kobiece piersi na ekranie, niż gdy widzą, jak gracz brutalnie kogoś w trakcie samej gry dusi. Zostając na chwilę przy moralnych i etycznych zagadnieniach związanych z *Hitmanem*, to warto wspomnieć, iż producentom niespodziewanie łatwo udało się uniknąć problemów z wydaniem *Hitmana 2* w Niemczech – tam zasady cenzurowania są bardzo surowe. Szalę na korzyść twórców przechyliła sprytna zagrywka – w *Hitmanie: Silent Assassin* tracisz sporo korzyści i przywilejów, jeśli zabijasz ludzi innych niż "cel".

HITMAN NA SCENĘ!

Hitmana: Codename 47 – grę, którą IO zadebiutowała – wydano w roku 2000. Jak to się dzieje przy okazji wydania każdej gry, ostatnie miesiące to było absolutne szaleństwo. Okres ten nazywany jest w IO „crunch", co oznacza, że się praktycznie nie sypia, nie dojada, pracuje niemalże 24 godziny na dobę, a kolegów z pracy poznaje lepiej niż własną rodzinę. Jeśli chodzi o odczucia twórców związane z premierą, to pewności nabrali oni, widząc wyniki ściągnięć dema – w kilka dni zostało ono ściągnięte przez ponad 300 tysięcy użytkowników. Skoro nadarzyła się po temu okazja, to u samych źródeł zasięgnąłem języka, dlaczego żaden z Hitmanów nie posiada trybu wieloosobowego. Jak słusznie Janos stwierdził, Hitman to samotnik (zresztą jak każdy płatny morderca) i dodawanie mu kolegów całko-

PROFIL IO INTERACTIVE

Data założenia: 1998 rok
Siedziba: Kopenhaga, Dania
Liczba pracowników: około 110
Dotychczasowe projekty: Hitman: Codename 47 (2000), Hitman: Silent Assassin
Aktualne projekty: Freedom: Soldiers of Liberty, Hitman 3
Największy sukces: sprzedanie 700 tys. kopii pierwszego Hitmana i ponad 2 milionów kopii drugiego.
Wydawcy związani z firmą: Eidos, EA.

AKTA PERSONALNE

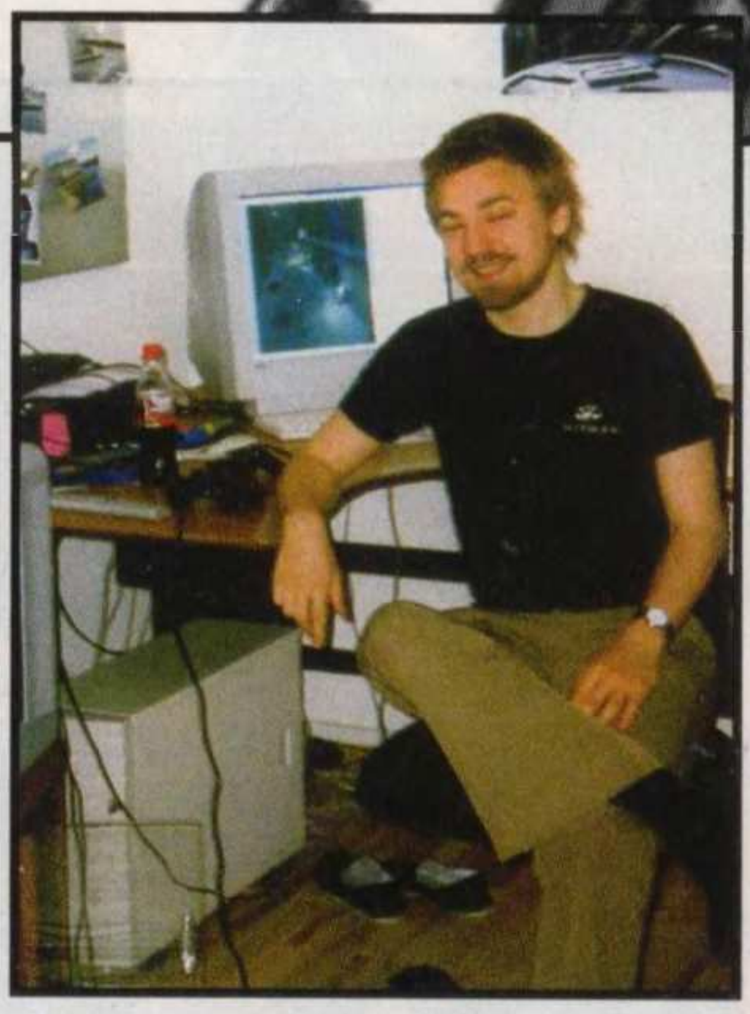
Imię i nazwisko: Janos Flässer
Funkcja: Managing Director, jeden z założycieli firmy
W IO od: zarania dziejów
Poprzednie zajęcia: „Oj, dużo tego było, pracowałem w filmie, reklamie, telewizji, byłem producentem muzycznym. To spore doświadczenie, ale zawsze trzymałem się mediów."
Czy praca tutaj to spełnienie marzeń? „Mam o pracy w tej branży zdecydowanie pozytywne zdanie. Od zawsze fascynowały mnie możliwości komputerów. Gdybyś nawet 15 lat temu spytał mnie, czy chcę zostać producentem gier, powiedziałbym, że chcę."
Ulubiony gatunek gier, ulubiona gra: „Poza grami IO, które uwielbiam, lubię jeszcze gry takie, jak Black & White, Baldur's Gate, The Sims. Za to nie cierpię gier samochodowych, może dlatego, że w prawdziwym życiu uwielbiam jeździć samochodem."
Czy znasz jakieś polskie gry? „Szczerze? Nie..."

AKTA PERSONALNE

Imię i nazwisko: Mads Prahm
Funkcja: Lead Designer projektu Freedom: Soldiers of Liberty, czyli osoba nadzorująca przebieg całości prac nad grą
W IO od: 2 lat
Poprzednie projekty: małe internetowe projekty, gry strategiczne
Czy praca jako twórca gier to spełnienie marzeń? „Komputerowa grafika to moje hobby, znałem sporo ludzi z IO, ściągnęli mnie do firmy, gdy trwały prace nad Hitmanem 2."
Ulubiony gatunek gier, ulubiona gra: gry, w których gracz ma wiele swobody, na przykład GTA
Aktualnie gra w: GTA3: Vice City, Baldur's Gate
Znasz jakieś polskie gry? „O jejciu, nie... ale wstyd. A są jakieś ciekawe?"

„Zamieniliśmy role: tym razem to Amerykanie są słabi technologicznie i muszą używać broni zabranej zabitym Sowietom"

Rozmowa z Madsem Prahmem, szefem projektu Freedom: Soldiers of Liberty



Zacznijmy od spraw podstawowych. Czy mógłbyś podać nam tło rozgrywki? Jak rozwija się fabuła *Freedom: Soldiers of Liberty*?

Gra rozgrywa się w czasach nam współczesnych, ale w alternatywnych realiach. W naszej wyimaginowanej „rzeczywistości" Związek Radziecki po zakończeniu drugiej wojny światowej zostaje najpotężniejszym mocarstwem na świecie, znacznie silniejszym niż Stany Zjednoczone. ZSRR okupuje większość terytorium Europy, a jego ekspansja nie ma końca. W momencie rozpoczęcia akcji *Freedom: SoL*, USA to jeden z niewielu krajów na świecie, gdzie jeszcze można w ogóle myśleć o odzyskaniu niepodległości, choć okupacja sięga także i tutaj. ZSRR zajął USA, w tym także Nowy Jork, gdzie gra ma miejsce.

No tak, jasne... I znów wszystkiemu winni są Rosjanie, tak? Czy choć raz nie mogłoby być tak, że to ktoś inny odgrywa „złego"? Dlaczego to na przykład USA nie jest drapieżnym agresorem?

(ze śmiechem) A to jest akurat więcej niż oczywiste – Stany Zjednoczone to największy rynek dla gier komputerowych. Są też jednak i inne powody takiego, a nie innego wyboru. Chcieliśmy umiejscowić walki na ulicach, w granicach wielkiego miasta, a pod tym względem Nowy Jork, jak żadne inne miasto, perfekcyjnie się nadaje. Nowy Jork wyróżnia się tym, że wszyscy go znają, cała międzynarodowa społeczność ma mniejsze bądź większe wyobrażenie na temat tego miasta. Pamiętaj także, że prace zaczęliśmy grubo ponad dwa lata temu, jeszcze przed 11 września...

To znaczy, że wieże WTC górują w tle, czy też je wymazaliście?

Usunęliśmy je. Wiesz, jeden z ostatnich poziomów miał się rozgrywać w ruinach World Trade Center, ale po tym, co zobaczyliśmy w telewizji dwa lata temu, natychmiast z tego pomysłu zrezygnowaliśmy.

WTC nie ma, ale czy pozostałe elementy nowojorskiego krajobrazu zostały zachowane, czy postanowiliście dokładnie odwzorować poszczególne elementy tego miasta?

Nie do końca, ponieważ chcieliśmy sobie zostawić dużo swobody w kwestii tworzenia poziomów, tymczasem dokładne odzwierciedlenie lokacji bardzo ograniczałoby nasze ruchy. Do tego dochodzi jeszcze niejasna kwestia praw autorskich. Wstawiliśmy jednak „znaki szczególne", czyli na przykład Empire State Building, Brooklyn Bridge.

Kim jest główny bohater? Jak to się stało, że nagle stał się kimś ważnym dla ruchu oporu?

Gość nazywa się Christopher Stone. To na początku taki zwyczajny jegomość, hydraulik. Pewnego dnia razem z bratem udaje się do mieszkania, gdzie trzeba coś naprawić i wtedy właśnie do tego mieszkania wpada oddział okupanta. Okazuje się, iż było to lokum jednego z liderów ruchu oporu. Brat Chrisa zostaje aresztowany przez Sowietów, a Chrisowi nie pozostaje nic innego, jak dołączyć do sił rebeliantów i próbować odbić brata z niewoli. Z biegiem czasu, główny bohater coraz mocniej wciąga się w działania partyzantki, ma coraz więcej zwolenników, jego oddział staje się coraz liczniejszy.

Jakiego typu misji możemy się spodziewać w grze *Freedom: Soldiers of Liberty*?

Wszystkie misje mają cele pierwszorzędne i drugorzędne. Te drugie to z reguły sabotaż – wysadzanie w powietrze mostów, elektrowni itd. Struktura kampanii wygląda tak, że gra jest podzielona na rozdziały, a w każdym z nich jest po kilka poziomów. Możesz swobodnie przeskakiwać między poziomami, a każde wykonane tam zadanie w jakiś sposób wpływa na pozostałe poziomy.

Wspomniałeś o tym, że zawsze w naszych akcjach uczestniczyć będzie grupka pomocników. Czy możesz nimi sterować osobiście?

Nie, osobiście nie. Za to wydajesz im wszystkim rozkazy, co odrobinę przypomina gry typu *Rainbow Six* (choć tutaj polecenia są bardziej uproszczone). Prostota poleceń ma na celu podtrzymanie wartkiego tempa rozgrywki, ale też wynika z uwarunkowań technicznych. Freedom ukierunkowane jest na PS2 oraz Xboxa, a więc kontrolowanie jednostek nie może być przesadnie utrudnione.

A co się dzieje, jeśli Twoi podopieczni giną? Czy gracz dostaje jakieś wzmocnienia w trakcie wykonywania misji?

Możesz zatrudniać nowych wojowników, których znajdziesz w kryjówkach i tego typu miejscach. Jeśli chodzi o ogólną liczbę żołnierzy, jaką możesz nająć, to zwiększa się ona wraz z rozwojem fabuły i zbieraniem przez gracza „punktów charyzmy". Zyskuje się je poprzez wypełnianie zadań, pomoc cywilom, niszczenie propagandy sowieckiej itd. A rannych partyzantów należących do Twojego plutonu możesz uzdrawiać, dając im swoje apteczki.

Jakiego typu wrogów możemy się spodziewać?

Ponieważ gra rozgrywa się w alternatywnym świecie, mogliśmy wyposażyć Rosjan w o wiele lepszą technologię zbrojną, niż tą, którą tak naprawdę oni w tej chwili posiadają. Zamieniliśmy role: tym razem to Amerykanie są słabi technologicznie i muszą używać broni zabranej zabitym Sowietom. Natomiast skoro już o broni mowa, to wspomnieć wypada, iż to znów nie są dokładne odwzorowania prawdziwych modeli, lecz raczej projekty inspirowane prawdziwym uzbrojeniem. Poza typowymi pistoletami, karabinami, snajperkami czy wyrzutniami rakiet, partyzanci posługują się także bardzo groźnymi koktajlami Mołotowa.

Nad czym teraz pracujecie?

Nad eliminacją bugów, szlifowaniem grafiki i balansowaniem rozgrywki.

Zatem powodzenia, pewnie macie teraz urwanie głowy przed E3.

Dzięki. Oj tak, przygotowujemy demo na E3, więc, jak widać, pracuję nawet w trakcie świąt.

wicie zmieniłoby profil gry oraz jej sens. Innymi słowy – póki co, na multiplayer nie ma co liczyć. Na zakończenie naszego „obchodu" postanowiłem potwierdzić coraz głośniejsze plotki o tym, iż *Codename 47* ma wkrótce zadebiutować na srebrnym ekranie. Okazuje się, że w tej sprawie trwają bardzo żmudne negocjacje, przy czym Janos upierał się przy stanowisku, iż nie może to być film klasy B, odcinający kupony od popularności gry (a takich filmów się jednak ostatnimi czasy kilka pojawiło). Raczej nie powinien to być klon Jamesa Bonda, lecz coś bardziej wysublimowanego, na przykład kino drogi w stylu Lyncha, Tarantino lub Jarmusha.

CHCEMY WOLNOŚCI!

Następnym etapem mojej wizyty była dyskusja na temat *Freedom: Soldiers of Liberty* i kilkugodzinna sesja grania w wersję alfa tej gry. Zanim zaproszę Cię do zapoznania się z zapiskami z wywiadu z Madsem Prahmem, chciałbym owej grze poświęcić jeszcze kilka słów. *Freedom* to typowa zręcznościowa strzelanina, różniąca się od większości tego typu gier tym, iż pozwala wydawać polecenia całym grupom podwładnych Ci żołnierzy. We *Freedom* walczysz przeciwko przedstawicielom imperium sowieckiego, a miejsce akcji to okupowany przez ZSRR Nowy Jork (co ciekawe, pierwotnie miejscem akcji miał być Szanghaj).

Mads Prahm zapewniał, że gra jest prosta w obsłudze, a ustalanie taktyki to kwestia wciskania trzech przycisków. Faktycznie, gdy już do gry zasiadłem, okazało się, iż sprawy dokładnie tak wyglądają. Twoi podopieczni mogą udać się na zwiad, bronić pozycji lub atakować wroga, a każda z tych akcji obsługiwana jest poprzez jedno wciśnięcie klawisza. *Freedom*, jak już wspomniałem, to gra FPP, w której przez większość czasu poruszasz się tak, jak w *Hitmanie* (kamera zza pleców, troszkę od góry). Ponieważ gra nastawiona jest na konsole, więc nie ma tutaj celownika; bohater strzela w tym kierunku, w którym patrzysz, a działa wtedy funkcja „automatic aim". Jednak gracz ma do dyspozycji także "aim mode" – wtedy kamera przybliża się do głównego bohatera (widok tuż zza ramienia), włączony zostaje celownik i możesz wtedy już samodzielnie mierzyć do wrogów.

Większość czasu spędzonego przy *Freedom* polega na ustawicznym strzelaniu, sabotażu budynków wroga itd. Bardzo ciekawie współpracuje się z podwładnym Ci plutonem. Po pierwsze, wreszcie nie są oni jedynie statystami, lecz prawdziwymi żołnierzami, na których można polegać. Zatem jeśli zmęczysz się samodzielnym eliminowaniem wrogów, to możesz ukryć się, na przykład na dachu budynku i z takiej pozycji sterować swoimi kompanami, samemu unikając bezpośredniej walki. Gra jest aktualnie w fazie alfa, a premiera spodziewana jest latem tego roku.

P.S. Mimo wielkich wysiłków, nie udało mi się z IO wyciągnąć szczegółowych informacji na temat *Hitmana 3*, który jest w bardzo zaawansowanej fazie produkcji. Widziałem za to grafiki i rysunki niektórych lokacji – myślę, że jest na co czekać! Otrzymałem za to ogólne obietnice na temat tego, co będzie w nowym *Hitmanie* usprawniane: inteligencja postaci NPC, interakcja z otoczeniem, graficzna strona gry. Krótko mówiąc, stały zestaw obietnic ze strony producentów przy okazji każdego sequelu. Jednak słowa IO są o tyle wiarygodne, że część druga *Hitmana* była o wiele lepsza od „jedynki", więc możemy założyć, że postęp ów nie zostanie zahamowany w kolejnych częściach serii. ❐

ROSYJSCY ŻOŁNIERZE

Snajper *Specjalista* *Szeregowiec* *Sierżant*

PC = POLITICAL CORRECTNESS

W IO zaklinają się, że firma nie ulega naciskom związanym z poprawnością polityczną. Tymczasem twórcy *Hitmana* zrobili co najmniej jeden wyjątek w tej materii. Po wydaniu *Hitmana: Silent Assassin*, duży szum medialny zrobił się wokół głośnych protestów ze strony Sikhów. Ta grupa etniczna nazwała wręcz grę IO „rasistowską", obrażając się na sposób, w jaki przedstawiono tam ich społeczność. Jednym z postawionych zarzutów było to, że *Hitman* atakuje pewną świątynię, jako żywo przypominającą najświętszy obiekt sakralny Sikhów. Ponadto zarzucano IO, iż zbyt mocno Sikhowie w tej grze przypominają Arabów, co po 11 września mogło się źle odbić na reputacji społeczności rodem z Indii. Powyższe zarzuty zmusiły Eidosa i IO do wprowadzenia zmian do *Hitmana 2*.

Jak tam idzie testowanie?

Sprzęt dźwiękowca prezentuje się imponująco. Pod nieobecność właściciela, maszynerii pilnuje papuga.

Potęga nawyku

GRACZAMI między nami

My, gracze, podobnie jak każda inna subkultura (tak, tak – właśnie w ten sposób określa nas socjologia), mamy swój własny język, własne rytuały oraz własne dobre i złe nawyki. Każda z tych cech jest nadzwyczaj intrygująca i można by o niej napłodzić całe tomiszcza. Sam w tym cyklu pisałem nie raz o tych dwóch pierwszych. Ale o nawykach, zwłaszcza o tych złych, nigdy nie wspominałem i dzisiaj postanowiłem zaległość tę nadrobić.

Wszelkie nawyki mają to do siebie, że stanowią nieodłączny element naszego życia. W dodatku te złe, choć są irracjonalne, to jednak siedzą w nas po sam rdzeń kręgowy. Początki ich powstania są różne: a to ktoś chciał sobie ułatwić życie, to ktoś inny starał się jak najszybciej rozwiązać jakiś problem, ktoś jeszcze inny chciał uprościć skomplikowane procedury. Koniec końców, choć z początku miało być łatwiej, wyszło trudniej, gorzej lub brzydziej, a uniwersalne rozwiązanie zamieniło się w uciążliwe przyzwyczajenie. A co w naszym przypadku konkretnie mam na myśli?

Jak mi się wydaje, najłagodniejszy zły nawyk graczy dotyczy doboru klawiszologii i ustawiania czułości myszki. Pozornie nie ma tu niczego niezwykłego, jednak jeśli gra nie oferuje standardowych możliwości, od razu wychodzi na jaw, jak bardzo zatraciliśmy umiejętność dostosowywania się do nowych warunków. Przykładem jest choćby „Gothic", który omijając wielkim łukiem standardy sterowania sprawił, iż ogromna część graczy z góry odrzuciła ten tytuł, tłumacząc, że obsługa jest „jakaś taka niedzisiejsza". Tymczasem klawiszologia niemal w 100% pokrywa się z klawiszologią „Tomb Raider", który przecież wygodny w użyciu jest. Problem polegał na tym, że tak przywykliśmy do obsługi gier FPP (układ WSAD plus myszka na 7.0), że inaczej już nie potrafimy. Mało tego, uparcie chcemy stosować ten układ w każdym przypadku – nawet jeśli jest on gorszy i zwyczajnie utrudnia zabawę. Zapominamy przy tym, że gra nie musi kategorycznie dostosowywać się do standardów i że to właśnie te gry, które wyłamują się standardom stanowią o rozwoju gatunku.

Ale to drobnostka w porównaniu z innym nawykiem, który osobiście uważam już za zwyczajnie szkodliwy. Mam na myśli celowe ściszanie lub nawet wyłączanie muzyki w grze. Pół biedy, jeśli mamy do czynienia z grą multiplayerową. Tu faktycznie muzyka może przeszkadzać. Ale w grach solo? Wszak jest ona tutaj tak samo ważna, jak efekty dźwiękowe, interfejs czy – nie bójmy się tego powiedzieć – fabuła! To właśnie dzięki niej budzą się w nas emocje. Mocniej wiążemy się z grą, łatwiej utożsamiamy z bohaterami, a całość bardziej zapada nam w pamięć. Przyznacie, że niektóre motywy muzyczne do dziś pamiętacie, choć tego samego o efektach dźwiękowych czy nowinkach graficznych w tych samych tytułach już nie powiecie.

Jeszcze innym złym nawykiem, chyba nawet brzydszym, jest granie bez opamiętania. To właściwie cała rodzina złych nawyków – od używania trików w co trudniejszych momentach, poprzez wykorzystywanie bugów, aż po granie po trochu w każdą grę, która się nawinie lub granie w kilka tytułów jednocześnie (to ostatnie sam robię i uczciwie się tego wstydzę). Każde z tych zachowań totalnie niszczy klimat gry, nie dając nam żadnych szans na poczucie satysfakcji, że mądrze wydaliśmy niemałe przecież pieniądze. I że ciekawie spędziliśmy wolny czas. Chyba, że ktoś chce się zwyczajnie pochwalić przed innymi, że on to przeszedł tę grę już dawno temu, że to była prościzna i w ogóle nie ma o czym mówić i trzeba czekać na coś lepszego. Wszystko z brodą zadartą wysoko i w tonie litości dla pozostałych szaraczków. Dziękuję za coś takiego – ja wolę grać dla przyjemności.

Mutacją tego nawyku, której chciałbym osobno poświęcić uwagę, jest granie na czas. Znacie to? Byle szybciej, byle dalej. Rzut okiem w lewo, rzut okiem w prawo, strzał, potwór nie żyje, save, bieg do rogu, mina, własna śmierć, więc... load, znów bieg do rogu, ominąć minę, save... Na Dżojusa, jak tak można grać? Gdzie tu sens? Gdzie logika? Prawdziwy gracz smakuje gry, jak wytrawny kiper wina. Ogląda widoczki, sprawdza różne możliwości, śledzi fabułę, wyciskając z niej ostatnie soki, a nade wszystko myśli, co robi (czyli gra mózgiem, a nie rdzeniem kręgowym). Pośpiech jest dla tandeciarzy, którzy potem się dziwią, że grali w coś tylko 5 godzin, a gra wydała im się kompletnie głupawa, bo nic z niej nie zapamięta-

LISTY DO REDAKCJI

Jestem pomysłodawcą i organizatorem imprezy pod nazwą „Świdnicka Cyberolimpiada". Wraz ze Świdnickim Ośrodkiem Kultury przygotowujemy właśnie jej drugą edycję. Rozgrywki odbywają się w dwóch kategoriach: gry strategicznej („Starcraft") i taktycznej („Counter Strike"). Pierwsza edycja naszej imprezy zgromadziła prawie 200 uczestników! Drugą edycję chcielibyśmy nagłośnić mocniej niż poprzednią. Dlatego właśnie, znając Wasze zainteresowanie grami online, postanowiliśmy się do Was zwrócić z prośbą o patronat medialny „Świata Gier Komputerowych" nad naszą imprezą. Państwa patronat byłby nam bardzo pomocny w kontaktach z wydawcami, a poza tym podniósłby prestiż imprezy. Byłaby to również doskonała okazja do promocji Waszego „pisma do czytania" u samych źródeł – wśród graczy.

A oto terminy rozgrywek: 12-14 maj – zapisy; 17 maj – eliminacje; 30 maj – finały i wręczenie nagród. Z wyrazami szacunku:
Marcin Traczyk

Przede wszystkim cieszę się, że wciąż są w tym kraju gracze, którym chce się organizować podobne imprezy. To chwalebne i godne poparcia. Dlatego zresztą zamieszczam ten list w całości, informując najpełniej jak to możliwe naszych Czytelników o Świdnickiej Cyberolimpiadzie (na obejrzenie finałów chętni jeszcze zdążą). Niestety, jako sponsor wystąpić już nie zdążymy z tej prostej przyczyny, że Twój list, Marcinie, przyszedł zbyt późno. Niestety, takie rzeczy wymagają czasu i jeśli ktokolwiek z Was będzie miał podobny pomysł, niech weźmie pod uwagę, że musi nas o nim poinformować przynajmniej z dwumiesięcznym wyprzedzeniem – żebyśmy zdążyli się zastanowić, zebrać fundusze, samemu przygotować plan działań dodatkowych, zaplanować kampanię informacyjną w ŚGK itd. To jest wręcz niezbędne, jeśli chcemy, aby taka impreza miała swoją klasę. I jeśli mają w niej wziąć udział wszyscy chętni.

Wielokrotnie nachodziła mnie już myśl, dlaczego w Polsce nie powstały żadne większe struktury typu stowarzyszenia gier komputerowych. Jest to dziwne, bo jeśli cokolwiek takiego istnieje, to jest takich stowarzyszeń może cztery, góra pięć w Polsce. Są oczywiście tworzone ligi gier, szczególnie ze względu na klany, jednakże niewielu graczy jest w stanie stale udzielać się w tego typu organizacjach, szczególnie, że większość z nich istnieje tylko w internecie. Ponadto organizują one spotkania graczy, tyle że również na serwerach internetowych, co sprawia, iż często bardzo dobrzy gracze nie są w stanie pokazać, co potrafią, gdyż mają za słaby sprzęt lub wolne łącze. (...)

W związku z powyższym mam pomysł, który realizuję już od kilku miesięcy. Mianowicie jest to koncepcja stworzenia stowarzyszenia graczy, którzy grają w gry FPP. Jest to trudne zadanie, gdyż, jak już wiele ludzi mi mówiło, wymaga wytrwałości i władzy (której niestety nie posiadam), jednakże pomysł już ruszył. Zacząłem nawet tworzyć informacyjną stronę internetową stowarzyszenia. Wszystko to na razie projekt, ale liczę, iż więcej osób zainteresuje się tą sprawą.
SwiFty

li, ani się nią nie ubawili. Dla nich mam tylko jedno zdanie – i dobrze wam tak.

Na koniec pozornie błahy nawyk, który jednak mnie osobiście niepomiernie denerwuje, kiedy się z nim spotykam. Mowa o nadmiernym rozjaśnianiu monitora. Większość graczy ułatwia sobie tym życie, a przynajmniej tak im się wydaje, chcąc, aby ciemne zakamarki przestały być ciemne, a czające się w nich okropności nie miały najmniejszych szans, aby nas zaskoczyć. Przechodzenie gry idzie wtedy jakby łatwiej i sprawniej. Ale przecież nie o to chodzi! Twórcy danej gry celowo zaplanowali, że w tym i w tym miejscu będzie ciemno że oko wykol, rozjaśnianie więc monitora jest zwyczajnie psuciem sobie zabawy. Mało tego, niewielu graczy wie, że zbyt jasny ekran spłaszcza obraz. Gra traci wówczas na kolorystyce oraz nastrojowości, ale przede wszystkim traci głębię. Kosmos we „Freespace" na rozjaśnionym nadmiernie monitorze to po prostu patelnia z białymi kropkami po tłuszczu, na ściemnionym zaś – tajemniczy, niekończący się wszechświat. I zasada ta dotyczy nieomal wszystkich gier komputerowych. Sprawdźcie sami, jeśli nie wierzycie, odrobinkę za mocno przyciemniając ekran w stosunku do zalecanej jasności (pamiętajcie przy tym o regulacji kontrastu).

Jak widzicie, przywar mamy całkiem sporo, a jestem przekonany, że to nie wszystkie. Liczę zresztą, że sami dopowiecie sobie ich resztę. Bo przecież większość z nas ma złe nawyki powszechnie znane, ale też swoje osobiste, szyte na własną tylko miarę. Cokolwiek jednak jeszcze odkryjecie, pamiętajcie, aby im nie ulegać. O nawykach, zawsze i wszędzie, trzeba wiedzieć i z nimi walczyć. Nawet, jeśli jest to walka z wiatrakami.

Gracz

Nic dodać, nic ująć – trzymam kciuki. Mam przy tym nadzieję, że list ten przemówi do wyobraźni szerszej grupy graczy i być może coś się z tego wykluje. Zapraszam do Hyde Parku. Powiedzcie, co o tym sądzicie, jakie widzicie zagrożenia, a jakie możliwości. I czy w ogóle idea SwiFty'ego ma w Waszej opinii sens.

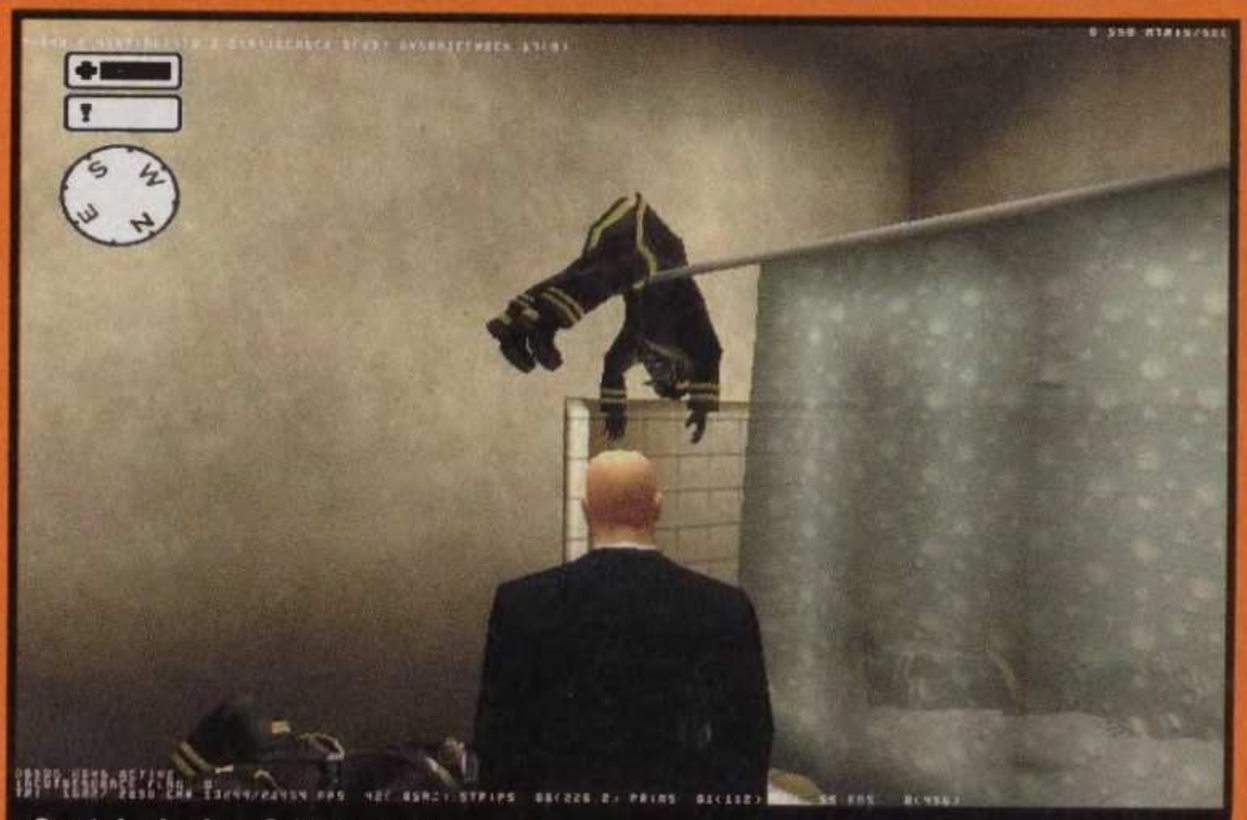
Piszę z pytaniem, które jest pewnie zaliczane do tych „dziwnych". Czy jeśli mam pomysł na grę, a dokładnie na sequel gry, to powinienem się skontaktować wprost z wydawcą, czy też z kimś innym? Czy taki wydawca w ogóle przejmie się tym, co napiszę w mailu i mnie nie spławi z miejsca?

Razarak

Oczywiście, nie mogę Ci zagwarantować powodzenia, ale wiem, że niektórzy wydawcy bardzo poważnie traktują uwagi krytyczne i nowe pomysły fanów swoich gier. Niektóre z takich kontaktów przeistoczyły się nawet w konkret, w postaci wprowadzonych zmian i nowych rozwiązań. Wiadomo, że mądry człowiek słucha wszystkich uwag i pomysłów, a twórcy gier z pewnością nie są tu żadnym wyjątkiem. Moja rada: po prostu wyślij swój projekt do wydawcy i do producenta (koniecznie do każdego z osobna). Nie oczekuj cudu, ale – a nuż się uda. A jeśli nie... No cóż, nic strasznego się nie stanie, bo przecież niczym nie ryzykujesz.

W tym numerze ŚGK publikujemy ilustracje, które nadesłali: Paweł Piotrowski, Kamil Mroczek, Patryk Misiura, Bartosz Krawczykowski, Tomasz Kunowski, Marcin Połowianiuk. Wszyscy oni otrzymują od nas po grze komputerowej. Gratulujemy, nagrody wyślemy pocztą.

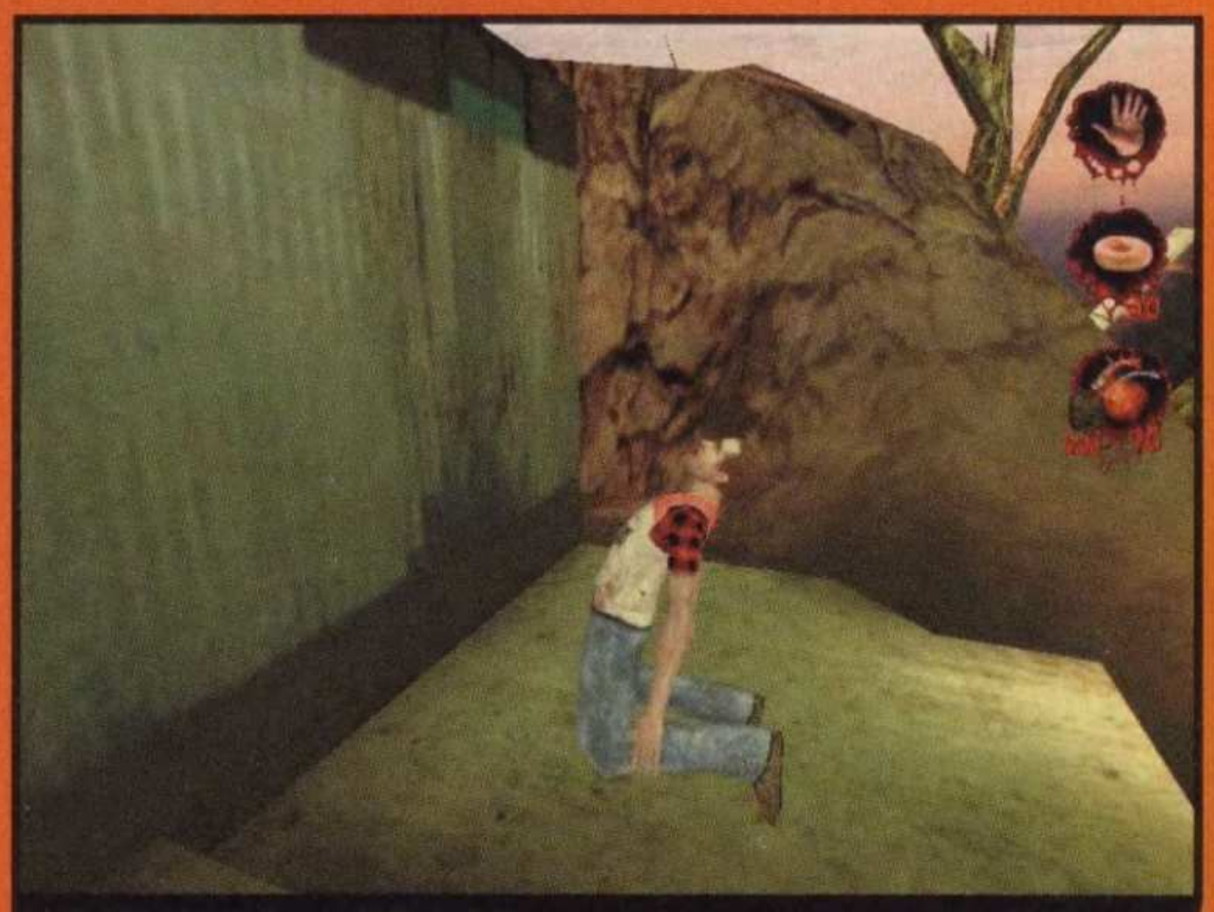
Bój się Boga, Zenek, miałeś tyle nie grać! (RS: Raven Shield)


Strażak-akrobata? (Hitman 2)

Zabójcza broń. (Counter-Strike)

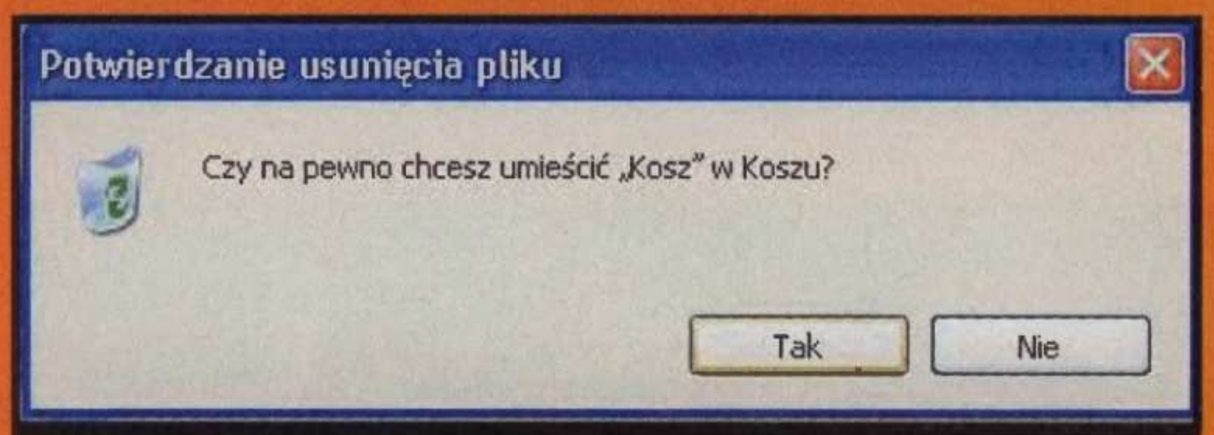
c. d.

forum



Julio, błagam, wybacz mi! (Postal 2)

Nowa broń – niemyte pachy. (Devastation)



Full service. (Windows XP)

Jeśli chcesz wziąć udział w naszej zabawie, przypominamy, że swoje żarty, zawsze z podanym tytułem gry, propozycją podpisu i adresem zwrotnym, można wysyłać zwykłą pocztą na dyskietkach na adres redakcji ŚGK lub pocztą elektroniczną na konto: rednacz@sgk.com.pl.

Miłej zabawy.

SPROSTOWANIE:

W ŚGK 5/06 omyłkowo powtórzyliśmy nazwiska wyróżnionych Czytelników z numeru 4/06. Oczywiście, nagrody otrzymują prawdziwi autorzy nadesłanych screenów, czyli: Przemysław Kurzeja, Norbert Zawadka, Bartek Chamera, Mateusz Śmieżewski, Marek Zdzieszyński i Patryk Hatak. Przepraszamy za pomyłkę.

HYDE PARK

Masz coś ciekawego do powiedzenia? Jakaś sprawa Cię wkurza? Wpadłeś na genialny pomysł? Napisz – „Hyde Park" czeka na Ciebie!

Listy należy wysyłać na adres redakcji ŚGK koniecznie z dopiskiem (zwykła poczta) lub zatytułowane „Hyde Park" (maile). Koniecznie z adresem zamieszkania.

Wszystkie opublikowane wypowiedzi nagradzamy grami komputerowymi.

skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

rednacz@sgk.com.pl

REKLAMA NA CENZUROWANYM

W numerze 5/2003 w dziale „raport specjalny" zamieściliście artykuł „Reklama na cenzurowanym". Moim zdaniem nie powinniście być tak krytyczni w stosunku do reklam wydawanych w Polsce gier. Spójrzcie tylko na reklamę gry Bloodrayne (zamieszczona była w tym numerze ŚGK). To powinien być wzór dla innych reklam. Jest w niej wszystko, co powinno być, zaczynając od czarnego humorku i extra wampirzycy, a kończąc na „czołgających się u jej stóp". Brawa dla twórców tej reklamy. Chociaż muszę wam przyznać rację, gdyż takich reklam jest w Polsce za mało, a jeśli sobie dobrze przypominam, to jest to pierwsza taka reklama, jaką widziałem w czasopismach o grach! Oby wszystko zaczęło się zmieniać jak najszybciej!

sk8isgr8

Nie zgadzam się ze stanowiskiem baRTeSa co do jakości polskich reklam i kierunku, w którym owe reklamy powinny się rozwijać. Ostatnią rzeczą, jakiej oczekuję od dystrybutorów, są „artystyczne" i „szokujące" reklamy. Te, które miałem okazję zobaczyć w raporcie, wywołały u mnie po prostu niesmak. Mam się z owego niesmaku cieszyć? Mam chwalić sobie ten typ reklam, bo zapadają w pamięć? Bez sensu. Reklama to reklama, to „tablica ogłoszeniowa" i nic więcej. Niech więc tablicą pozostanie.

BaRTeS w swoim raporcie pisze: „Pokażmy, że umiemy docenić sztukę, że artystycz-

na albo nawet szokująca reklama spotka się u nas z ciepłym przyjęciem". Czyli co? Mamy kupować grę, bo spodobała nam się reklama? Moim zdaniem, ważna jest w dzisiejszym świecie odporność na marketing. Kiedy zewsząd bombardowani jesteśmy mniej lub bardziej natrętnymi reklamami, ważne jest, by nie zwracać na nie uwagi, a już na pewno nie sugerować się nimi przy zakupie danego produktu. Podejmując decyzję o zakupie danej gry, NIGDY nie zwracam uwagi na jej reklamę. Reklama może mieć dla mnie jedynie wartość jako „tablica ogłoszeniowa". Informująca, że gra o takim a takim tytule, z takiego a takiego gatunku, w takiej a takiej cenie istnieje. Tu kończy się zadanie reklamy, a zaczyna praca recenzentów.

Zresztą, jak wyglądała reklama ŚGK 4/03? Była to najzwyklejsza w świecie reklama ogłoszeniowa, z naciskiem na cenę pisma. I taka najlepiej się sprawdza.

Tomasz „Galador" Wilczek

SZOK CENOWY

Cóż, Milos, trudno Ci odmówić logiki, gdyż rzeczywiście z punktu widzenia oszczędności, jakie pociągnęłoby za sobą „upakowanie" gry na mniejszej ilości płyt, takie posunięcie byłoby jak najbardziej wskazane (choć wielkość tych oszczędności to sprawa dyskusyjna). Ale spójrz na to ze strony wydawców: jak myślisz, w którym przypadku gra wzbudziłaby większe zainteresowanie ze strony klienta – gdyby została porządnie skompresowana i wydana na jednym kompakcie, czy też gdyby zajmowała, dajmy na to, cztery płyty? Odpowiedź wcale nie jest taka oczywista. Sam pamiętam, jakie zainteresowanie swego czasu wzbudziła antyczna już dziś „Phantasmagoria" wydana na 7 kompaktach. Fakt, powodów takiej popularności było wiele, ale jednym z jej atutów, zresztą bodaj najczęściej przytaczanym, był właśnie jej rozmiar. Sam przyznasz, że fakt upakowania na jednej płytce „Deus Ex", czy na dwóch – „Morrowinda", gier wręcz porażających swoim rozmachem, wywołuje podziw i zdumienie, ale o wiele większe zainteresowanie wywołałaby produkcja mieszcząca się na, powiedzmy, sześciu płytach. Ciekawość i oczekiwania związane z tak dużą objętością danego tytułu w wielu przypadkach zadecydowałyby o kupnie takiej gry, a w końcu koszty pojedynczego nośnika dla firm wydawniczych są śmiesznie niskie.

Taka jest już ludzka natura i wydawcy doskonale sobie z tego faktu zdają sprawę. Ilość zawsze była, jest i będzie traktowana jako atut. I choć ostatnio ubyło mu na znaczeniu, sądzę, że o podobnych praktykach jeszcze usłyszymy.

Hannibal

ZABÓJCZE GRY

Green ma dużo racji, jednak ja osobiście nie zgadzam się z nim w pełni. Stare gry wcale nie były mniej brutalne niż te, które są wydawane dziś. Green wspomina grafikę i myślę, że coś tu jest nie tak, bo każdy grał w to, co było na rynku, a te czerwone piksele służące za krew, każdy rozpoznawał. Ja mam komputer od 12 lat (wpierw Atari, a potem PC) i nie czuję się jakoś znieczulony. Może ciężko w to uwierzyć, ale gram ok. 4 godzin dziennie i nie obserwuję u siebie jakichś zaburzeń w psychice. Chodzę do szkoły, odrabiam lekcje, śpię, od czasu do czasu się pożywiam.

Kolejną sprawą są małe dzieci, które ponoć nie umieją odróżnić fikcji od rzeczywistości. Myślę że nie jest tak źle. Mój brat (9 lat) sam ukończył „Mafię" i po jego zachowaniu nie stwierdzam jakichś instynktów morderczych. Jeśli chodzi o inne dzieci – ten problem, owszem, istnieje, ale jest znikomy. Myślę, że poważne (czyli przestrzegane) ograniczenia wiekowe powinny rozwiązać sprawę.

PePeSzA

Piszesz (Green), że bez problemu odróżniasz fikcję od rzeczywistości. Nie rozumiem jednak, dlaczego podany przez Ciebie za przykład ośmiolatek nie miałby posiadać tej samej zdolności. Według mnie, gry nie są „szczególnie" szkodliwe. Jeśli ktoś ma „zrytą" psyche, to czy będzie grał w gry, czy nie – i tak zostanie typkiem spod ciemnej gwiazdy. Przypominając, że głównymi zarzutami wobec gier są agresja i pornografia, zarówno tego pierwszego, jak i tego drugiego więcej zobaczyć można w reklamach środków pielęgnacyjnych czy zapowiedziach „super-hitów" na komercyjnych stacjach telewizyjnych.

CoRTeS

ŚWIETLANA PRZYSZŁOŚĆ

Czy na pewno świetlana? Mam inne zdanie w sprawie przyszłości gier. Pozwolę sobie zacytować kawałek mojego felietonu, który był zamieszczony na pewnym vortalu o grach, pt. „Qvo vadis, gro komputerowa": (...) Będąc jeszcze bardzo młodym nastolatkiem, myślałem (marzyłem?) o grze, w której możliwe by było WSZYSTKO. Wcieliłbym się w fikcyjną postać samego siebie i poruszałbym się po nierealnym świecie. Możliwość wejścia do pubu, prowadzenia samochodu czy nawet wybrania się na randkę to tylko nieliczne możliwe czynności. Mówiąc jednym słowem, marzyła mi się gra „2-ga osobowość". Gracz wcieliłby się w postać, jaką by sam chciał zawsze być i kierował nią w taki sposób, jakim sam chciałby być. Pomysł zawsze mi się podobał i czekałem, aż ktoś na niego wpadnie. Nikt jednak nie wpadł i raczej nie wpadnie! Taka gra byłaby nieprawdopodobnym zagrożeniem – uświadomiłem sobie to o wiele później, niż ową grę sobie wyimaginowałem. Przecież gracze całkowicie oddawaliby się światu lepszemu, gdzie wszystko się dzieje po ich woli, gdzie mają to, co chcą. Sam jestem pewien, iż gra ta wciągnęłaby mnie bez końca. Zachowywałbym się tak jak reszta graczy. Oddawał się całkowicie, tym razem już rzeczywistości wirtualnej w pełnej krasie. Po pewnym czasie pojęcie „gracz" oznaczałoby odcięty od świata, komputer stałby się domem, a monitor oknem na świat. (...)

Cyphex

Wydaje mi się, że gdyby każdy miał dostęp do takiego wynalazku (supergra przyszłości), nastąpiłby „kryzys" w realnym świecie. Któż nie wolałby odkrywania nowych światów lub pokonywania coraz groźniejszych potworów od nudnej pracy bądź szkoły. Ludzie przestaliby wychodzić z domu, a granice między rzeczywistością i światem wirtualnym zatarłyby się. Istnieją też inne zagrożenia. Czy człowiek, który codziennie zakłada kombinezon dostarczający realnych bodźców, a w grze zabija ludzi, czasem bez powodu, nie przenosiłby może swojego zachowania do realnego świata?

Reasumując, jestem jak najbardziej za takim rozwojem gier, ale tylko sportowych. Jeśli chodzi o inne gatunki, to myślę, że przez najbliższe lata nie powinniśmy wychodzić poza teraźniejsze granice.

Arathorn

EGRANIZACJE

Smutna prawda jest taka, że nie ma szans na powstanie dobrego filmu na podstawie gry. Powód jest bardzo prosty – nie ma gier, które by się do tego nadawały! Weźmy „Half-Life". Gra jest wyśmienita, sam uważam, że wręcz doskonała, lecz gdybym miał perypetie Freemana oglądać na ekranie telewizora, chyba przewróciłbym się ze śmiechu: wszędzie krew, silikonowe modele potworów, jednym słowem – horror trzeciej kategorii. Zwróćmy się zatem w kierunku strategii: nie ma poszczególnych bohaterów, a cała sytuacja jest schematyczna - źli, dobrzy, wojna. Przygodówki: kto by chciał oglądać perypetie bohatera przygodówek? Tam coś podniesie, tu przestawi... brrr. Symulacje – odpada. Są oczywiście erpegi... ale tutaj też jest niewesoło – filmy o smokach, goblinach i umięśnionych bohaterach zwykle nie wypadają najlepiej. Ambitne gry łączące gatunki, jak „Black & White" nie przełożą się na ambitne filmy. Nie widzę już innych możliwości. Choć myślę, że to w sumie

forum

Szybki numerek

Jakiś czas temu w redakcji rozgorzała dyskusja nad grą „Delta Force: Helikopter w ogniu". Znakomita strzelanka oparta na filmie „Black Hawk Down" pozwalała pohasać wraz z oddziałem dzielnych amerykańskich żołnierzy po ulicach somalijskich miast i wsi. Gra miała swoje wady i zalety, jednakowoż nie o nich mówiono, lecz o czasie potrzebnym na ukończenie gry. Jedna ze stron twierdziła, że na całość wystarczą trzy, góra cztery godziny – druga, że co najmniej pięć razy tyle. Która ze stron miała rację – oto pytanie pobudzające do rozważań, zwłaszcza, że zapewne rację miały obie.

Aby wyjaśnić ten fenomen, bynajmniej nie trzeba sięgać do einsteinowskich teorii dotyczących relatywizmu czasu i przestrzeni; wystarczy przyjrzeć się, jak kto jada posiłki. Są tacy, co szamają migiem, jednym okiem przy okazji czytając gazetę, a drugim oglądając wiadomości w telewizji, inni siedzą nad talerzem pół godziny, dziabdziając danie sztućcami z atencją archeologów poszukujących cennych wykopalisk. Jedni i drudzy najedzą się, i to w sposób taki, jaki im akurat najbardziej odpowiada. Ja na przykład, jako miłośnik kuchni chińskiej, nauczyłem się nawet operować pałeczkami, choć ani to wygodne, ani wydajne – znacznie skuteczniej je się łyżką. Ale pałeczkami – przyjemniej, zwłaszcza gdy danie szczególnie dobrze przyrządzone; co nie oznacza, że gdy się spieszę, stronię od wciągnięcia buły z kotletem na stojąco, czy nawet w ruchu, na przykład ulicznym, prowadząc swego wiekowego, ale wciąż dzielnego Poldka w kierunku redakcji.

Z graniem jest jak z jedzeniem: nie tylko nie można się bez tego obejść (choć słyszałem o ludziach, którzy próbowali), ale też da się to robić na różne sposoby, a i gry, jak dania, są rozmaite – stąd zapewne częste w recenzjach odniesienia do kulinariów. Na tej podstawie można wysnuć alternatywny do klasycznego podział: miast na strategie, przygodówki, rolpleje i tak dalej, sklasyfikować gry jako przekąski, przystawki, dania główne i fast foody. Klasyczną przekąską na przykład jest znany i lubiany „Deluxe Ski Jump" mało kto zagrywa się w to całymi nocami, odpala się go raczej na chwil kilka, dla rozrywki doraźnej. Po przeciwnej stronie znajdują się rolpleje w rodzaju „Fallouta" czy „Baldur's Gate", wymagające długotrwałego zaangażowania; krótki kontakt z nimi nie nasyci, a wręcz przeciwnie, o niestrawność przyprawić może, bo to wszak żadna radocha w kółko zapominać o co chodzi w questach, która postać jakie gadżety nosi w ekwipunku i o co właściwie chodzi.

Pozostając w obszarze rozważań kuchennych, również i graczy można podzielić na takich, którzy do grania podchodzą na różne sposoby. Są tacy, którzy jak najszybciej chcą zaliczyć grę, nie oglądając się na boki pędzą do celu, byle szybciej, bo na twardzielu czekają już następne tytuły do zaliczenia; to klasyczne obżartuchy, często niedojadające nawet gry do końca. Są też i smakosze, na których króla bez wahania koronowałbym redakcyjnego kolegę – Vicora. Obserwowanie, jak on gra to zajęcie fascynujące: co chwila sejw, ruch, obserwowanie efektów, a następnie load game i ruch w innym kierunku. Jako że Vicor specjalizuje się głównie w strategiach i rolplejach, efekty bywają zaskakujące, albowiem odkrywa on rzeczy, o jakich innym graczom się nie śniło, eksploruje świat gry doszczętnie, badając wszystkie dostępne opcje oraz wykonując wszelkie możliwe działania, niczym szachista badający skutki jakiegoś posunięcia. Nad jedną bitwą w „Heroes of Might and Magic 4" zdarza mu się siedzieć kilka godzin, nad jakąś szczególnie skomplikowaną sytuacją w „Europie Universalis" – nawet całą noc. Radość z uzyskania niezwykłych efektów w rodzaju dyrygowania całą polityką europejską z pozycji Portugalii w Europie Universalis rekompensuje jednakowoż z nawiązką poniesione trudy.

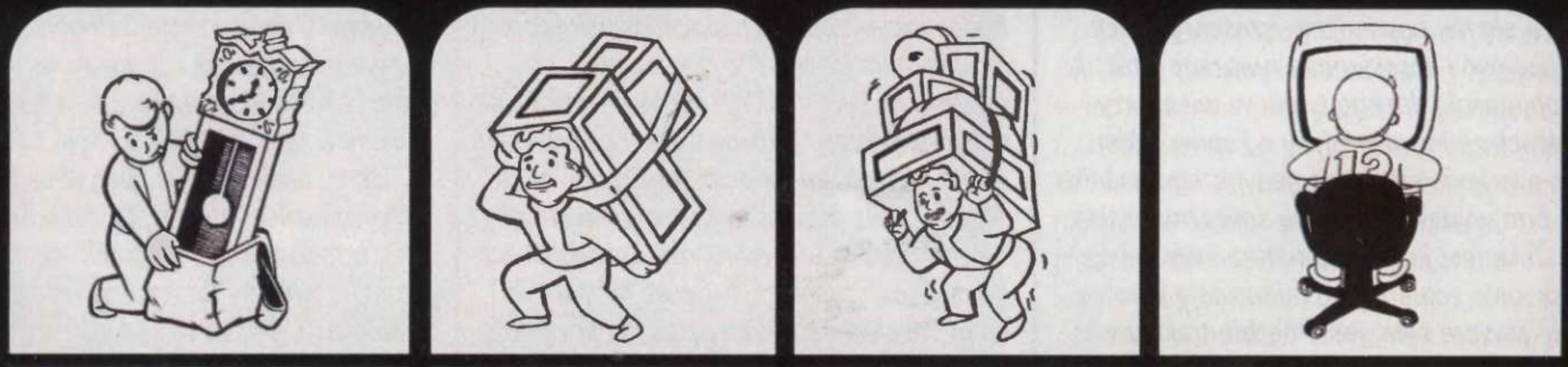
To, jak wiele czasu spędzi się przy danej grze, zależy tak od umiejętności gracza, jak i od chęci zaangażowania się w świat stworzony przez programistów. Jak w przypadku każdej rozrywki, każde podejście jest dobre, o ile rozrywka spełnia swoją rolę, czyli relaksuje, pozwala przeżyć coś innego niż zwykle, mile spędzić czas. Krótszy lub dłuższy, co kto lubi i co komu w danej chwili potrzebne. I tylko do końca nie wiem, do jakiej kategorii zakwalifikować pasjonatów potraw z sieciowej rąbanki w rodzaju „Tribesa" albo „Quake'a": z jednej strony żywot ich postaci jest krótki, niczym egzystencja małej porcji frytek, z drugiej – potrafią spędzać przy jednej planszy całe wieczory, a nawet dni, wciąż nienasyceni. W każdym razie – smacznego!

ManJAk

ŚWIAT WEDŁUG ManJAka

Porady dla gracza cz. 2

by Manis



Wiemy, że trudno jest Ci rozstawać się ze swoim komputerem. Chciałbyś zabierać go również do szkoły – jednak nie stać Cię na laptopa, a Twój ukochany komp nie mieści się do plecaka.

Możesz go wrzucić na plecy, co zaowocuje niestety w przyszłości jakimś schorzeniem kręgosłupa.

W takim przypadku warto by też do zestawu dorzucić monitor, głośniki, drukarkę, klawiaturę i mysz.

Ale jeszcze lepiej w ogóle nie iść do szkoły i cały dzień spędzić ze swoim komputerem. „Kochane usprawiedliwienie wypiszcie rodzice" – jak mawiał kiedyś B. Smoleń.

fotoGRAM

On@line

W tym miesiącu na FŚGK zapytaliśmy o to, co sądzicie o kompetencjach sprzedawców zatrudnionych w działach z grami komputerowymi. Temat jest zbieżny z tematem raportu specjalnego i okazuje się, że i wnioski forumowiczów są zbieżne z wynikami naszych badań.

Poniżej publikujemy wybrane głosy z dyskusji (całość możecie prześledzić na stronie http://www.sgk.com.pl), opinie te nie muszą być zgodne z poglądami członków redakcji.

Akurat u mnie w sklepach jest dość dziwna sytuacja, bowiem większość sprzedawców w Empikach jest kompetentna i udziela fachowych porad. Kiedyś przeprowadziłem małą akcję sprawdzania kompetencji tych ludzi i w pięciu różnych sklepach pytałem się, która gra jest dobra itp. W jednym przypadku doszło do tego, że mi nawet szczęka opadła ze zdumienia. Zapytałem sprzedawcę, co by mi poradził nowego z gier cRPG (był wtedy grudzień 2002r.). Spytał się wtedy, jakiego mam kompa i zaczął nawijać. Wymienił WSZYSTKIE dobre tytuły, jakie wyszły: Od Gothica, przez Dungeon Siege i Morrowinda. Nieźle, co? W dodatku nawet udzielał porad w rodzaju: ta gra jest dla tych, którzy lubią gry TPP (Gothic, Morrowind), dla fanów hack&slash poleciłbym DS, a dla klasycznych maniaków cRPG Divine Divinity i NWN.
TO się nazywa fachowość...

glad4

Ja osobiście nie radzę się sprzedawców, która gra jest dobra, a która nie, gdyż wiem to z recenzji w ŚGK. Spotkałem się jednak z wciskaniem kitu mojemu kumplowi, kiedy to sprzedawca w Empiku tłumaczył mu, że seria „Extra Klasyka" to gry, które wyszły bardzo niedawno i okazały się największymi hitami. Także w innym przypadku, w jakimś mniejszym sklepie komputerowym sprzedawca zakleił pierwotną cenę na pudełku (79 zł) i przykleił własną nalepkę z napisem 129 zł (z wielkim napisem PROMOCJA) na grę Pizza Syndicate, wciskając kumplowi, który niestety znał się bardzo słabo, tę grę jako Pizza Connection 2.

Neo

Obecnie z tak wielu miejsc można się dowiedzieć o wydawanych grach, że w moim przypadku jakieś wielkie kompetencje sprzedawców nie są potrzebne. O grach można poczytać w serwisach „growych" (polskich i zagranicznych) czy gazetach, podyskutować w usenecie. Zazwyczaj, gdy wchodzę do sklepu z grami, to dokładnie wiem, na jakie tytuły zwrócić uwagę, zaś sprzedawcy są potrzebni tylko po to, aby powiedzieć, kiedy będzie nowa dostawa, gdy jakiegoś tytułu nie ma na półce.

Don Chichot

Ostatnio byłem w Empiku, właściwie z nudy. Nie miałem co robić, więc poszedłem sobie pooglądać komiksy i pomyśleć nad kupnem gry. Gdy stałem przy jednym z regałów, podszedł do mnie pracownik. O każdej grze, którą akurat przeglądałem umiał powiedzieć kilka zdań i fachowo mi doradzić. I to w sumie z własnej, nieprzymuszonej woli (bo wcale go o opinię nie poprosiłem), z uśmiechem na twarzy. Powiem jedno: gdyby wszyscy pracownicy sklepów tacy byli, to przebywanie w tych miejscach byłoby samą przyjemnością.

Cherryy

Ja raczej z takiej pomocy sam nie korzystam, raczej wiem, co mi się podoba. A jak nie wiem, co znajdę w pudle, to zawsze jest ŚGK. Natomiast widziałem niejednokrotnie takie sytuacje, na których widok jeżą się włosy na głowie gracza. Sprzedawcy niejednokrotnie wciskają bujdy o samej grze, bądź w ogóle nie mają zielonego pojęcia o temacie, na który mówią (o zgrozo). Byłem też świadkiem takiej sytuacji, kiedy sprzedawca wmówił kupującemu (jakiś chłopak, na oko 14-15 lat), że wymagania sprzętowe na pudełku są zawyżone i że na 100% gra pójdzie na jego słabszym sprzęcie (czego to się nie zrobi, by sprzedać towar. Horror!). Nie pamiętam już tytułu tej gry, ale wiem że nawet na minimalnych wymaganiach hardware ta gra naprawdę nie prezentowała się zbyt dobrze (sam z ciekawości, u kumpla, sprawdzałem to jakiś czas temu). Nie oskarżam tu wszystkich, bo niektórzy sprzedawcy są uczciwi i fachowo doradzają.

Alpha Gear

http://www.sgk.com.pl

opracował: baRTeS

Grao Story

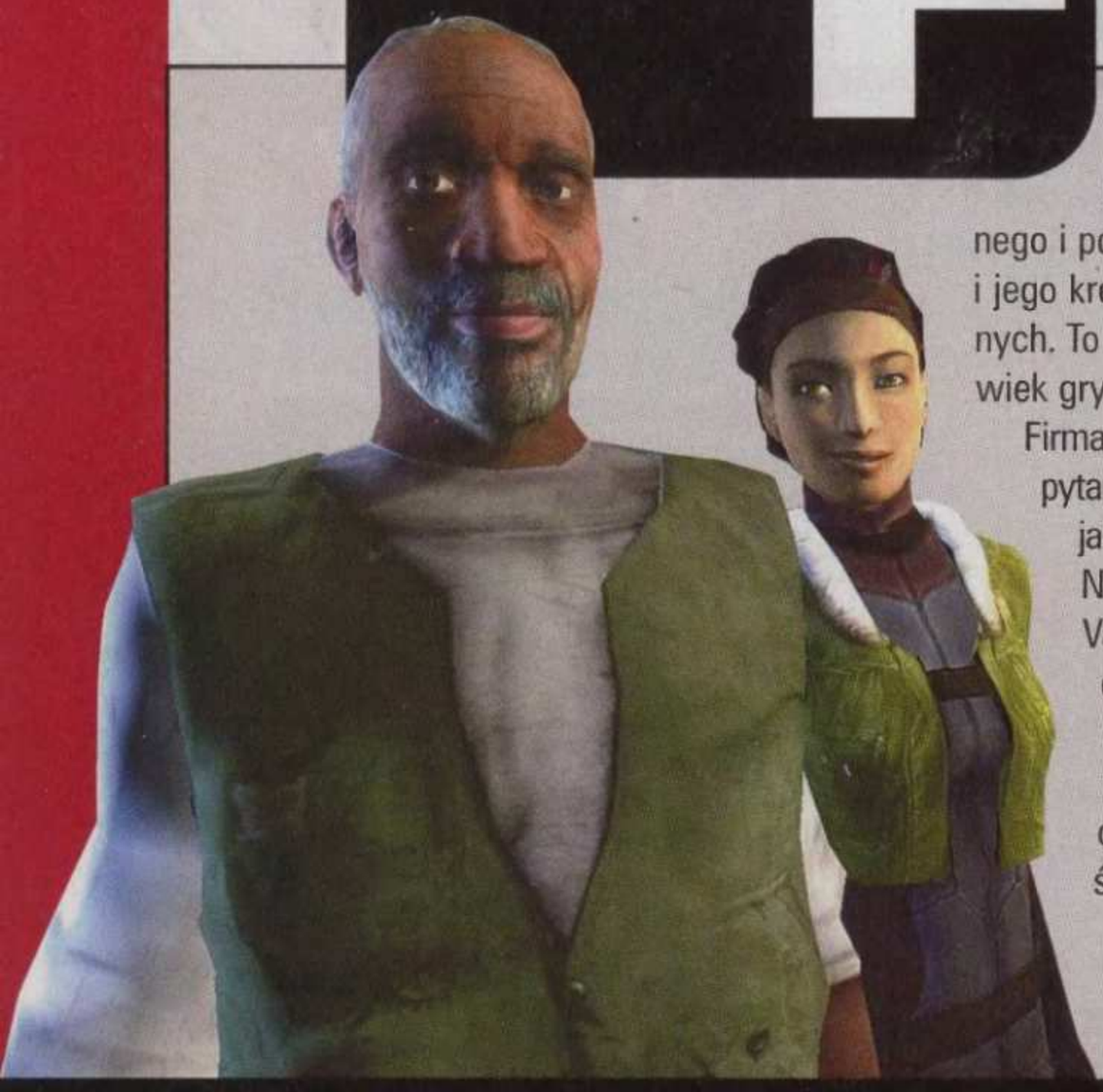
– Co tam masz? – spytał Mish-kha Conq, wchodząc do celi Dżoj-sti Balda.
Młodzieniec trzymał w ręce duży, okrągły przedmiot.
– Lupa. Używam jej do lektury ŚGK.
– Jak to do lektury? Druk za drobny?
Graodan Bald roześmiał się.
– Ależ skąd! Szkło pomaga mi dostrzec więcej szczegółów na screenach.
– Niedowidzisz?
Dżoj-sti pokręcił ze zniecierpliwieniem głową.
– To nie tak. Naprawdę więcej widać. Sam spróbuj.
Mish-kha przyjął ciężki przyrząd z rezerwą. Pochylił się nad pismem, przytknął oko i zastygł.
– O rany! Nie wiedziałem, że na tym mieczu jest taki ornament!
– Widzisz?
Młodzieniec przeniósł wzrok.
– A tu, w tym menu, można przeczytać słowa! Ha!
– Nie mówiłem?
Mish-kha przewrócił stronę.
– Rety! A ten obrazek wygląda normalnie jak trójwymiarowy! Rewelacja! Takie oglądanie to jak, bracie, praca detektywa! Można więcej wywnioskować!
– Przecież to właśnie próbowałem ci...
Graodan Conq przewrócił kolejną stronę.
– Ale numer! O! Niezłe!
Dżoj-sti wyciągnął rękę.
– No dobra, oddaj... No już, oddaj!
Przyjaciel nie reagował.
– Oddaj! Słyszysz?! Oddaj!!!

– Czytelnicy ŚGK robili już komiksy na podstawie gier – zagaił Grao-tsy Łinkomande.
– Pisali opowiadania – podjął Kompucjusz Diuknuk.
– Reżyserowali filmy...
– Wymyślali hasła...
– Chyba zostało już tylko jedno – Grao-tsy zatrzymał się i spojrzał Kompucjuszowi prosto w oczy.
– No?
– Tworzenie gier na podstawie gier.

Marcin Przybyłek

FRAKCJA 3D

Opracował: sYslyavor



Half-Life 2

Nie ma chyba gracza, który nie słyszałby o grze zatytułowanej **Half-Life**. To tak, jakby ktoś pasjonujący się wyścigami Formuły 1 powiedział, że nazwa Ferrari jest mu zupełnie obca. Firma **Valve**, która przed pięciu laty przedstawiała swoje debiutanckie dzieło, z pewnością sama nie widziała, co trzyma w ręku. **Half-Life** zdobył niezliczone nagrody, sprzedał się w wielomilionowym nakładzie, stał się początkiem ***Counter-Strike'a*** (najpopularniejszej obecnie gry sieciowej) i wielu innych modów, z których część została wydana jako samodzielne gry (Blue Shift, Day of Defeat, Gunman Chronicles), a co ważniejsze – zyskał nieoficjalny status gry – wzoru. Od lat mówi się, że coś jest gorsze niż **Half-Life**, prawie tak dobre jak **Half-Life** – i rzadko – lepsze niż **Half-Life**.

ŹRÓDŁO SUKCESU?

Prace nad grą, a w zasadzie jej nowym enginem o nazwie Source rozpoczęły się krótko po wydaniu **Half-Life'a**. Przez pięć długich lat programiści z **Valve** tworzyli engine, który miał spełniać kilka warunków: umożliwiać budowanie realistycznie wyglądającego środowiska, być elastycznym na tyle, by na jego bazie można było stworzyć więcej gier (nie tylko **Half-Life'a 2**), oraz stanowić wygodne środowisko pracy dla fanów pracujących nad modami. Czy udało się spełnić drugi i trzeci warunek, stwierdzimy dopiero za jakiś czas, co do pierwszego na pewno można powiedzieć, iż **Half-Life 2** będzie wyglądał przekonująco, choć na

Wszystko to jednak tylko słowa, gdyż w wymiarze sukcesu komercyjnego i popularności wśród graczy, **Half-Life** i jego krewni po prostu nie mają sobie równych. To prawdziwy fenomen, zważywszy na wiek gry.

Firma **Valve** od dawna atakowana była pytaniami, co z drugą częścią jej hitu, która, jak wszyscy zakładali, musiała powstać. Niestety, z ust żadnego z pracowników Valve nie wyślizgnęła się nawet najdrobniejsza wzmianka o **Half-Life 2**, nawet słowo potwierdzające, że są plany powstania takiej gry. Informacja, jaka pod koniec kwietnia obiegła świat, była zatem jak grom z jasnego nieba. **Half-Life 2** ukaże się, i to już pod koniec września tego roku – zatem gra jest prawie gotowa!

pewno nie będzie w nim takich wizualnych fajerwerków, jakie obiecuje ***Doom 3***. Wzorem pierwszej części gry wymagania sprzętowe **HL2** mają stać na średnim poziomie. Do uruchomienia programu wystarczy procesor taktowany zegarem 700 MHz, 128 MB RAM i karta graficzna zgodna z DircetX 6. Taką konfigurację w dzisiejszych czasach mają komputery biurowe.

Pomimo swoich niewielkich wymagań, Source zdolny będzie wiernie symulować efekty kolizji i bezwładności ciał, czym nie tak dawno zabłysnął nowy engine Unreala (ciało, w które trafia pocisk, upada dzięki temu w bardzo realistyczny sposób). System ten, zwany Havok, wykorzystywany jest w wielu innych grach – między innymi nadchodzących ***Deus Ex: Invisible War*** i ***Thief 3*** – Valve zaś go dodatkowo rozbudowało. Efekty jego działania odnosić będą się zresztą nie tylko do ludzi, ale także postaci obcych. Wiadomo również, iż w grze pojawią się różnego rodzaju pojazdy – samochody, czołgi – które bynajmniej nie będą pełniły roli dekoracji.

Kolejną mocną stroną engine'u **Half-Life'a 2** będzie sposób wykorzystania efektów dźwiękowych. Tekstury wykorzystane do budowy poziomów będą nie tylko różniły się wyglądem, ale również strukturą – jedne będą symulować drewno, inne metal, plastik, itp. Stosownie do tego brzmieć będą odgłosy kolizji obiektów zbudowanych z różnych materiałów. Można iść o zakład, że dźwięk, jaki usłyszymy w grze, będzie stał zatem na najwyższym poziomie tym bardziej, że nawet oryginalny **Half-Life** wciąż może w tym względzie zadziwiać. Następca nie powinien być gorszy.

Ostatnia rzecz, która zapowiada się na małą rewolucję w grach FPP, to zróżnicowanie postaci występujących w grze. Dzięki niewielkim zmianom w wyglądzie postaci modelowych zdołano osiągnąć efekt tego, iż każda z napotkanych w grze postaci będzie inna od pozostałych. Do tego dochodzi nowa technologia tworzenia wizerunków twarzy, w której szczególną uwagę zwrócono na wygląd oczu i mimikę. Oczy wyglądają teraz

jak żywe, a co więcej, dano im (jak to brzmi...) możliwości ruchu. Osoba rozmawiająca na przykład z Freemanem, który akurat nie może ustać na miejscu, będzie wodzić za nim wzrokiem nie ruszając głową. W celu dokładnego wymodelowania mimiki posłużono się z kolei pracami niejakiego dr Eckmana, który zidentyfikował i opisał 40 najważniejszych ruchów mięśni, wyrażających różne emocje. Dzięki temu postacie, które Freeman spotka na swojej drodze, mogą przekazać mu jakieś wiadomości nie mówiąc ani słowa.

POWRÓT GORDONA FREEMANA

Główną atrakcją **Half-Life'a** nie był engine gry jako taki, lecz fabuła i niesamowity klimat gry. Okazało się to zresztą słusznym wyborem twórców gry, gdyż każdy engine się starzeje, ale jak widać, dobrą przygodę można rozgrywać wciąż na nowo. **Half-Life 2** również nie powinien zawieść w tym względzie, choć po Black Mesa Research Facility nie będzie w nim śladu. Akcja gry toczyć ma się w mieście o nazwie City 17 położonym gdzieś w Europie Wschodniej (wizyty w Xen tym razem nie przewidziano). Gordon Freeman trafia do niego kilka lat po wydarzeniach w Black Mesa. Nie wiadomo co się z nim działo przez ten czas, nie wiadomo, co działo się na Ziemi. Gracz będzie musiał dopiero ustalić fakty z przeszłości, co zresztą będzie jednym z jego głównych zadań.

Nie mniej ważne będzie utrzymanie Freemana przy życiu. Istoty z Xen pojawią się w dużej liczbie i różnorodności – zobaczysz zarówno nowe, jak i znane z pierwszej części **Half-Life'a** formy życia. W grze na pewno pojawią się słynne kraby i to aż w trzech odmianach, zombie oraz bullsquid. Freeman będzie musiał walczyć także z żołnierzami należącymi do różnych formacji, oraz przynajmniej z jednym potwierdzonym typem botów. Prawdziwie niesamowicie wygląda istota zwana Strider, wysoka na ponad 15 metrów, poruszająca się na trzech długich nogach (jest wyższa od wielu budynków). Jej animacja jest doskonała – stwór porusza się naturalnie i płynnie. Kto pamięta film ***Starship Troopers***, zachwycony powinien być z kolei stworzeniem zwanym antlion, które jest bardzo podobne do pamiętnych arachnoidów.

Oryginalny wygląd Obcych to połowa medalu, druga to ich sposób zachowania. Wszystkie istoty mają posiadać dużą niezależność, choć część z nich może atakować w grupie. Będzie to chyba najbardziej emocjonująca część potyczek – wszyscy pamiętamy przecież pojedynki z żołnierzami sił specjalnych atakującymi z wielu stron jednocześnie. Moduł SI swą klasę prezentować ma także w tych etapach gry, w których Freeman musi się ukrywać. Szukający go żołnierze nie tylko będą reagować na podejrzane dźwięki; mogą prowadzić systematyczne poszukiwania wchodząc do domów, badając ciemne zakamarki. Działania te nie będą z góry zaplanowane, jak ma to miejsce w wielu grach; to moduł SI podejmować będzie decyzje na bieżąco, z uwzględnieniem aktualnych warunków.

Pomocą Freemanowi w jego zmaganiach służyć będzie między innymi dziewczyna o imieniu Alyx, córka jednego z naukowców pracujących w Black Mesa. Wraz z nią pojawi się robot o imieniu Dog, będący w istocie jej ochroniarzem. Znów zobaczymy ochroniarza o imieniu Barney oraz naukowca, dr Kleinera. Oczywiście, na scenę powróci też tajemniczy G-man, którego rola w rozgrywających się wydarzeniach znów będzie całkowicie niejasna. By wprowadzić do gry dodatkowe zamieszanie, niekiedy z pomocą Freemanowi mogą przyjść Obcy z Xen.

CO DALEJ

Premiera **Half-Life'a 2** zapowiedziana jest na 30 września. Biorąc pod uwagę, że mamy

koniec maja, daje to nam 4 miesiące czekania. Czy to wystarczy twórcom gry, by ją ukończyć? Chciałbym w to wierzyć, jednak na forum dyskusyjnym już pojawiły się opinie, iż bardziej prawdopodobną datą jest listopad. Akurat wtedy przypada piąta rocznica premiery pierwszej części **Half-Life**. ***Valve*** zrobiłoby nam wszystkim wspaniały prezent wydając z tej okazji część drugą. ❐

FAKTY

Half-Life
Producent: Valve Software
Premiera: listopad 1998
Łączna liczba sprzedanych egzemplarzy Half-Life'a wraz z dodatkami: 8 milionów
Najpopularniejszy mod: Counter-Strike

Inne popularne mody online: Day of Defeat, Team Fortress Classic
Wymagania minimalne: Pentium 133, 24 MB RAM, CD-ROM, Win 95, SVGA 640x480
Liczba wyróżnień "Gra roku": 52
Liczba osób, które tworzyły Half-Life'a: 29
Inne gry, nad którymi pracowali członkowie zespołu Valve: Aces of Pacific, Civilization, Final Doom, Duke Nukem 3D, Gunship 2000, Pirate's Gold, Rise of the Triad, Shadow Warrior, Zork Nemesis oraz... Microsoft Word

Half-Life 2
Producent: Valve Software
Premiera: wrzesień 2003

HALFOGRAFIA

Half-Life – Listopad 1998
Half-Life: Opposing Force – Listopad 1999
Half-Life: Counter-Strike – Listopad 2000
Gunman Chronicles – Listopad 2000
Half-Life: Blue Shift – Czerwiec 2001
Day of Defeat – Maj 2003

KANTYNA

Opracował: Diaz

REALIZM POLA WALKI: Śmigłowce jako broń przeciwpancerna

W poprzedniej Kantynie omówione zostały metody walki z czołgami przy zastosowaniu naziemnych środków przeciwpancernych. W niniejszym artykule przedstawiamy historię powstania oraz opis najbardziej znanych śmigłowców należących do tak zwanej klasy „tank killerów".

Pomysł stworzenia aparatu, który latałby dzięki ruchomym elementom, powstał już w renesansowym umyśle Leonarda da Vinci, ale dopiero postęp techniczny XX wieku umożliwił skonstruowanie takiego wiropłata. Pierwsze udane konstrukcje zbudowano w latach trzydziestych, jednak ze względu na słabe osiągi i dużą zawodność, nie zostały one w pełni użyte w nadciągającej wojnie; wprawdzie niemiecki Fletter Fl-282 oraz amerykański Sikorsky R-4 wykonywały drobne zadania obserwacyjne i łącznikowe, to jednak era śmigłowców miała dopiero nadejść w późniejszych konfliktach. Wspomniany już R-4 przeszedł swój prawdziwy chrzest bojowy dopiero w Birmie, gdzie udowodnił, że do walki z partyzantami, taktyka powstała na polach bitewnych II wojny światowej jest niewystarczająca. Następna większa wojna – w Korei – była pierwszym konfliktem, gdzie śmigłowce zostały użyte już na masową skalę. Na ich pokładach transportowano żołnierzy oraz sprzęt ciężki, ewakuowano rannych, a nawet wykonywano proste operacje ratujące życie poszkodowanym. Jednak dopiero „amerykańska" wojna w Wietnamie stała się skokiem naprzód w sposobie konstruowania i użycia helikopterów. Podstawową maszyną US Army stał się Bell UH-1 „Huey", którego sylwetka na stałe wpisała się w tło tamtego konfliktu. Wykorzystywany jako maszyna desantowa, był często narażony na ogień z ziemi, a jego własne uzbrojenie obronne, składające się najczęściej z dwóch karabinów maszynowych zainstalowanych przy drzwiach do ładowni, stanowiło niewielki atut przeciwko ukrywającym się w dżungli oddziałom Wietkongu lub regularnym wojskom południa. Także maksymalne dozbrojenie Huey'a w niekierowane pociski rakietowe oraz zestawy broni maszynowej załatwiło sprawę tylko połowicznie. Potrzebna była bowiem maszyna czysto bojowa, mogąca nawiązać walkę nie tylko ze stanowiskami obrony przeciwlotniczej, ale i z wojskami zmechanizowanymi oraz pancernymi. Kierując się właśnie takim założeniem, zbudowano pierwszy śmigłowiec stricte szturmowy: Bell AH-1 „Cobra". Ten dwuosobowy wiropłat okazał się niezwykle śmiercionośną bronią; opancerzony, szybki i zwrotny, a przede wszystkim dobrze uzbrojony, wyznaczył nowy kanon w działaniach zbrojnych. Jego zalety spowodowały, iż na współczesnych lotniskowcach nie może zabraknąć właśnie Cobry, która jako pierwsza atakuje cele naziemne bądź osłania własne desanty. Dla graczy najlepszym przykładem będą wybrane misje z takich pozycji, jak Harpoon czy też Fleet Command, gdzie bez wsparcia śmigłowców szturmowych całe zadanie może zakończyć się katastrofą. Albowiem odpowiednie zgranie w czasie, pomiędzy atakiem z powietrza, osłoną śmigłowców i desantem jest kluczem do sukcesu. I o ile samoloty szturmowe są w stanie zneutralizować znaczny procent wroga, o tyle to helikoptery najlepiej nadają się do „oczyszczania" pozycji z nieprzyjaciół.

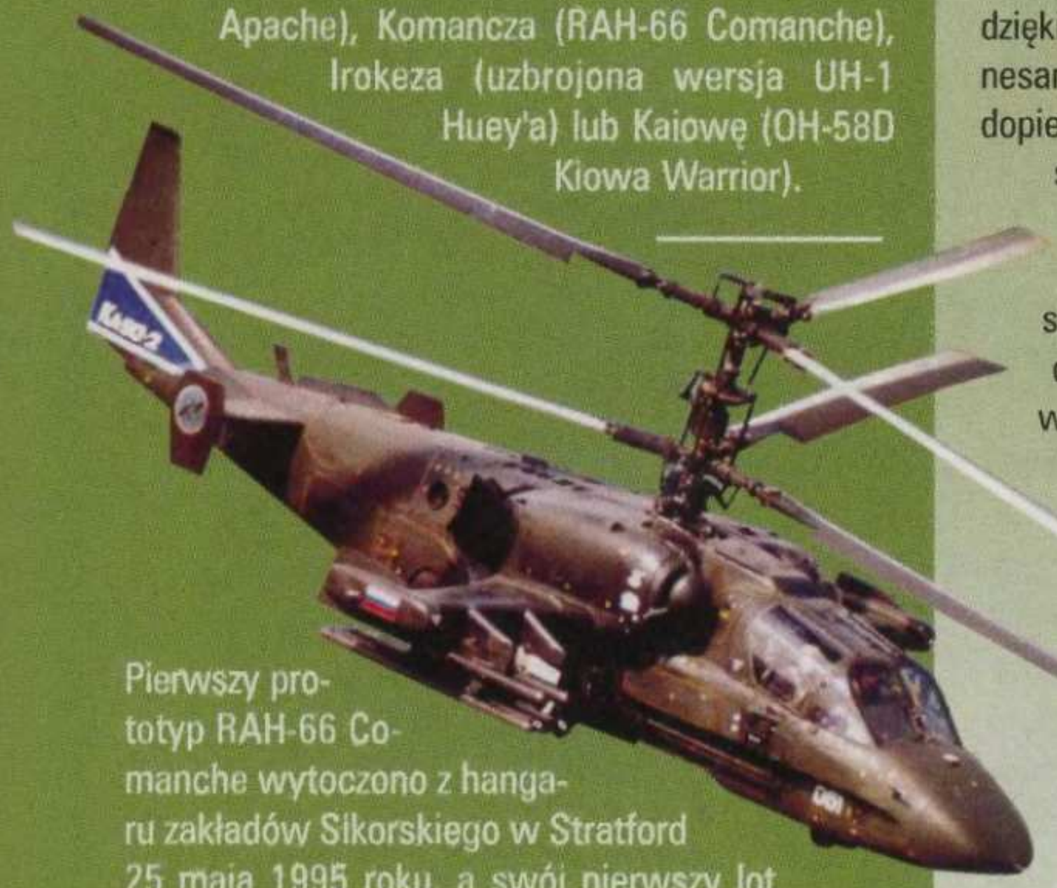
Niewątpliwy sukces konstruktorów zza Atlantyku nie mógł pozostać bez echa na świecie, toteż już wkrótce na uzbrojenie wojsk ZSRR oraz państw sojuszniczych bloku wschodniego wprowadzono sowiecką konstrukcję Mi-24 Hind. Ten potężnie opancerzony, z ogromnymi możliwościami bojowymi wiropłat, dodatkowo mógł transportować kilku żołnierzy desantu. Mimo swych gigantycznych rozmiarów i masy, maszyna ta osiągała prędkość ponad 330 km/h oraz zasięg 1000 km! Takie parametry spowodowały poruszenie wśród zachodnich ekspertów, a wśród żołnierzy mających stanąć do walki przeciwko

Czy wiesz że?

W Ka-50 po raz pierwszy na świecie zastosowano w śmigłowcu fotel wyrzucany? Katapulta zostaje wystrzelona po odrzuceniu układu obu wirników i umożliwia uratowanie pilota w zakresach prędkości od 0 do 350 km/h przy wysokości 0-6000m.

Poczciwa Cobra licząca już kilkadziesiąt lat, latająca obecnie w zmodernizowanej wersji AH-1W była używana masowo przez U.S. Marines podczas operacji „Desert Storm" i „Desert Shield"? Co więcej, piloci latający na tych maszynach zniszczyli wówczas 97 czołgów, 104 wozy opancerzone, 16 bunkrów i 2 stanowiska obrony przeciwlotniczej – i to bez strat własnych.

W obecnej nomenklaturze US Army, maszynom nadawane są nazwy plemion indiańskich zamieszkujących niegdyś Stany? I tak, przykładowo, na niebie można zauważyć Apacza (AH-64 Apache), Komancza (RAH-66 Comanche), Irokeza (uzbrojona wersja UH-1 Huey'a) lub Kaiowę (OH-58D Kiowa Warrior).



Pierwszy prototyp RAH-66 Comanche wytoczono z hangaru zakładów Sikorskiego w Stratford 25 maja 1995 roku, a swój pierwszy lot odbył 4 stycznia 1996 roku? Podstawowym założeniem przy konstruowaniu Comanche'a było zmniejszenie sygnatury radarowej i termicznej. Nie ma on jednak zastępować Apache, a współpracować z nim jako śmigłowiec rozpoznawczo - myśliwski.

temu „latającemu czołgowi" spory niepokój. Jednak wojna w Afganistanie wykazała błędną ocenę co do przydatności takiego monstrum. To właśnie tam upadł mit „niezwyciężonej dwudziestki czwórki", gdy mudżahedini uzbrojeni w amerykańskie wyrzutnie plot Stinger, wprost dziesiątkowali sowieckie formacje. Nie wolno jednak nie doceniać potęgi tej konstrukcji!

Mi-24 występują w wielu grach ukazujących konflikt wschodu z zachodem bądź innym przeciwnikiem, ale chyba najbardziej reprezentatywnym produktem przedstawiającym Hinda w akcji jest właśnie liczący sobie już kilka lat symulator o nazwie... *Hind*. Ten, wydawałoby się, ociężały w powietrzu i z prymitywną elektroniką mechaniczny potwór, w rękach sprawnego pilota stanowi istny młot na czarownice. Mimo, iż sama gra nie zachwyca już wykonaniem, to jednak możliwość pilotowania tego kolosa daje dużo satysfakcji.

Dlaczego śmigłowcom szturmowym udało się tak skutecznie zdominować współczesne pole walki? Otóż, pierwszą ich zaletą jest duża mobilność, dzięki której mogą w szybkim czasie odnaleźć kolumnę pancerną wroga i zniszczyć ją, zanim ta przystąpi do ataku. Drugim atutem jest opancerzenie, które znacznie wyewoluowało od czasów pierwszych konstrukcji. Czołgi nierzadko wyposażone są w karabiny maszynowe, służące właśnie do obrony przed nisko lecącymi obiektami. Ostrzał z takiej broni w ruchomy cel, ma raczej znaczenie symboliczne, jednak lepiej być zabezpieczonym odpowiednio grubym kadłubem i osłoną kokpitu, aniżeli niepotrzebnie ryzykować. Kolejną istotną cechą jest ich bogate wyposażenie złożone między innymi z radaru mogącego namierzyć wroga i śledzić go ze znacznej odległości (urządzenie w AH-64 może monitorować jednocześnie 256 celów!), najróżniejsze systemy ostrzegania i zapobiegania atakom, czy wreszcie uzbrojenie umożliwiające atak z bezpiecznego dystansu 8-10 kilometrów jak w przypadku pocisków Hellfire.

Obecnie najbardziej znanym niszczycielem czołgów jest amerykański AH-64 Apache, a przede wszystkim jego nowsza odmiana Longbow. Nie ma się czemu dziwić, gdy weźmie się pod uwagę statystyki zniszczeń dokonanych przez tą konstrukcję w stosunku do własnych strat. Każdy miłośnik symulacji, który zetknął się z grą Longbow 2 doskonale wie, do czego zdolny jest ten „wojujący Indianin" – niezależnie czy to BWP, czołg, czy „zwykłe" stanowisko ogniowe, przeciwnik nie ma szans w starciu z działkiem 30 mm i pociskami Hellfire. Odpowiednio skryte podejście do celu, odpalenie rakiet, a następnie zmiana miejsca pobytu i ponowny atak to podstawowa taktyka walki z wrogiem. Podobnie wygląda sposób walki rosyjskimi Mi-28, Kamowem Ka-50 Hokum lub jego rozwinięciem, Ka-52, który jest doskonałym i nowoczesnym odpowiednikiem amerykańskiej konstrukcji. Nowatorskie rozwiązania użyte przy budowie tych ostatnich, czyli kompozytowy

kadłub, podwójny wirnik nośny oraz używane przez nie rakiety przeciwpancerne Wichr o zasięgu 8-10 km stanowią znaczny postęp technologiczny. Trochę kłopotów może przysporzyć pilotaż, jednak nie ma się czemu dziwić - śmigłowiec to nie samolot i przy prowadzeniu takiej „zabawki" obowiązują nieco inne zasady. Również Europa i Afryka mają na swoim koncie udane konstrukcje: zachodnioeuropejski Tiger, francuski Panther, włoska Mangusta czy też pochodzący z RPA Rooivalk w zupełności mogą konkurować z wcześniej wymienionymi maszynami.

Na zakończenie należy zadać podsumowujące materiał pytanie: do jakiego stopnia śmigłowce bojowe są przydatne na polu walki? Najlepszą odpowiedź daje gra *People's General*, gdzie atak na czołgi wroga najlepiej i najskuteczniej można przeprowadzać właśnie za pomocą tej broni; właściwe sparaliżowanie obrony przeciwlotniczej połączone z jednoczesnym niszczeniem broni pancernej to nieodzowny element współczesnego pola walki, na którym śmigłowce przejęły już dominującą rolę. Zagrożenie dla nich stanowią jedynie wspomniane wyspecjalizowane środki obrony przeciwlotniczej, ale to temat na odrębne rozważania. ❐

ŚMIGŁOWIEC CZY SAMOLOT?

Jedną z ciekawszych konstrukcji lotniczych jest amerykański Bell – Boeing V-22 Osprey. Stanowi on bowiem niezwykłe połączenie śmigłowca z samolotem. Wizualnie przypomina samolot z zamontowanymi silnikami na końcach skrzydeł, ze zbyt dużymi śmigłami uniemożliwiającymi tradycyjny start. Jednak gdy przyjrzeć się mu bliżej, wówczas wszystko się wyjaśnia: start lub lądowanie odbywają się w pozycji pionowej, a następnie, gdy maszyna znajduje się w powietrzu, gondole silnikowe zmieniają swe położenie o 90 stopni i ze śmigłowca tworzy się klasyczny samolot. Dzięki takiemu połączeniu, Osprey nie potrzebuje długiego pasa startowego, jak zwykłe samoloty, a prędkość osiągana przez niego znacznie przewyższa tę, którą osiągają śmigłowce – wynosi ponad pięćset pięćdziesiąt kilometrów na godzinę. Załogę stanowią dwie osoby, ale na pokładzie może znajdować się desant bojowy bądź transportowane materiały o masie ponad dwudziestu ton (przy starcie pionowym).

kluby

TAWERNA

Opracował: Adam Piesiak, tawerna@sgk.com.pl

Witam Was, zacni wędrowcy i jak zwykle zapraszam do naszej Taverny. Pogoda nam dopisuje, szlaki stały się w całości przejezdne, czego efektem jest zwiększona liczba gości w naszych progach. Dziś odwiedziła nas grupa niezwykłych artystów i to właśnie im chciałbym poświęcić dzisiejszą pogawędkę.

NOWINKI

NOWA MASKARADA

Przed trzema laty ukazała się ciekawa, komputerowa adaptacja popularnego systemu RPG firmy White Wolf – „Vampire: The Masquerade". Tym ciekawsza jest informacja, iż nad kontynuacją tej gry rozpoczęło już pracę studio Troika Games, znane z takich kultowych pozycji, jak „Fallout" czy „Arcanum". Tym razem przeniesiemy się do współczesnego Los Angeles, wcielając się w przedstawiciela jednego z siedmiu wampirzych klanów. Co ciekawe, gra prezentować będzie się z pierwszej osoby, a całość opracowana zostanie na silniku graficznym Half-Life 2 – „Source". Premiera „The Masquerade – Bloodlines" zapowiedziana jest na razie na przyszły rok, a jej dystrybucją zajmie się firma Activision. Więcej informacji: **http://www.troikagames.com**

NOWA ULTIMA?

Według najnowszych, choć niepotwierdzonych doniesień, firma Origin System rozpoczęła pracę nad nową częścią „Ultimy", o numerze 10. Na razie wiadomo jedynie, iż miałaby się ona opierać na enginie „Unreal Warfare" – znanego z takich gier jak „Unreal 2" czy „Splinter Cell" oraz reprezentować gatunek MMOcRPG.

WIEDŹMIN

Prace CD Projekt Red Studio nad grą RPG opartą na prozie Andrzeja Sapkowskiego pod tytułem Wiedźmin idą pełną parą. Jeśli chcecie dowiedzieć się, o czym będzie „Wiedźmin", zajrzyjcie koniecznie na nowo otwartą, oficjalną stronę poświęconą grze: www.thewitcher.com. Oficjalne otwarcie strony odbędzie się 1 czerwca. Na zaostrzenie apetytu prezentujemy cieplutki screen z tej rewelacyjnie zapowiadającej się gry.

GDZIE TA FABUŁA, GDZIE TAMTEN CZAS...?

Od chwili, kiedy rozpocząłem prowadzenie Taverny, napisałem już wiele, wymieniając mnóstwo wad i zalet komputerowych erpegów. Wniosek jest zawsze jeden: najważniejszym elementem w tym gatunku jest fabuła i scenariusz. Oprawa graficzna i efekty specjalne grają drugorzędną rolę, która ma za zadanie pobudzenie wyobraźni mniej wymagających graczy. Dlatego też postanowiłem dziś zaprezentować Wam rozmowę z grupą graczy o nazwie Universal Code, która postawiła sobie za cel stworzenie takiej właśnie gry (przeznaczonej dla rozgrywki online). Jej tytuł to: „Black Stone". Grafika i engine przypominać mają pierwszą wersję „Ultimy Online", jednak założenia co do treści fabularnej są bardzo duże. Wszystkich bliżej zainteresowanych tym projektem, zapraszam na stronę internetową – http://www.universal-code.com. Tymczasem zaś posłuchajmy, co mają nam do powiedzenia.

A.P.: W jakim obecnie stadium znajdują się prace nad „Black Stone" i na kiedy planujecie rozpoczęcie beta-testów?

Chavez_: Obecnie skończyliśmy konsultacje na temat technologii, które chcemy zastosować w grze. Ruszyły prace nad tworzeniem edytora map oraz wszystkich zdarzeń. Zabieramy się też za pisanie własnego enginu. Beta-testy planowane są na koniec wakacji, o ile nie wydarzy się nic nieprzewidzianego. Niestety, już kilkakrotnie musieliśmy przekładać planowany termin ich rozpoczęcia.

Jak opisalibyście fabułę gry oraz klimat, w którym będzie ona utrzymana?

Naszym celem jest doprowadzenie do tzw. dynamicznej konwencji – tzn. świat posiadający swoją historię żyje własnym życiem. Klimat gry utrzymany jest w stylu realistycznego fantasy. Mamy zamiar stworzyć bardzo ciekawy świat, dlatego trudno mówić tak naprawdę o konkretnej konwencji. Co do fabuły – na razie posiadamy jej ogólny zarys, jednak nie chciałbym zdradzać jeszcze szczegółów. Liczę, iż podczas wstępnych beta-testów wiele dowiemy się od graczy i będziemy starali się odpowiednio reagować na ich pomysły.

Jakie przewidujecie rasy oraz profesje?

Przede wszystkim, nie ma żadnego podziału na profesje. Każdy może robić co chce i tym samym zostać kim chce. System jest oparty o cechy i umiejętności, które rosną wraz z ich używaniem. Tak więc, im ktoś będzie używał więcej danej cechy/umiejętności, tym będzie w tym lepszy. A czy będzie drwalem czy rycerzem, to już jego sprawa. Warto wspomnieć o gildiach cechowych, do których będzie można wstąpić i to właśnie w pewien sposób będzie „mówiło" o profesji gracza. Planujemy standardowe rasy fantasy: człowiek, elf, krasnolud oraz dwie autorskie, jeszcze nienazwane. Na wstępie będzie dostępna postać człowieka. Dopiero po pomyślnych testach enginu wprowadzimy pozostałe rasy w kolejności, w jakiej je wymieniłem.

W jaki sposób rozwiązana będzie walka oraz jak duże znaczenie będzie miała magia w Waszej grze?

Walka to oczywiście odpowiednie testy, oparte o cechy, umiejętności i modyfikatory. Nie będzie się ona znacznie różniła od tych, znanych z setek innych gier cRPG, nie widzimy sensu jej udziwniania. Co do magii, to planujemy dość spore jej rozbudowanie. Jest to element gry, który zmienia się dość często, gdyż zawsze coś w niej poprawiamy i zmieniamy. Aby rzucić zaklęcia, gracz będzie wpi-

sywał odpowiednią formułkę („inkantację") w pole tekstowe. Czary dzielą się na różne dziedziny: natychmiastowe, runiczne oraz przedmiotowe. Zaklęcia natychmiastowe to takie, które działają od razu po wpisaniu formułki. Czary runiczne będą wymagać czystych runów lub zwojów, na których czar będzie utrwalony. Z kolei czary przedmiotowe rzucane będą na różnego rodzaju ekwipunek i służyć przede wszystkim do umagiczniania przedmiotów. Różnica polega na testowanych cechach oraz na koszcie w manie. Te rzucane z ksiąg będzie łatwiej uaktywnić, „płacąc" za to mniejszą ilość many. Jednak sama książka to cenne miejsce w plecaku i aby rzucić z niej czar, należy umieścić ją w ręce, a więc nie będzie można jednocześnie walczyć/bronić się i rzucać czarów z księgi.

Ile obecnie osób pracuje nad projektem i czy zamierzacie poszerzać swoją grupę?

Obecnie nad grą pracują 4 osoby (koordynator, 2 programistów oraz grafik). Może pokrótce przedstawię obecny skład: pomysłodawca i koordynator projektu – Łukasz Maludy. Piszę projekt gry, wymyślam mechanikę, magię, czary oraz świat gry i nadzoruję pracę innych. Główny programista, Tomek, to student informatyki, który zajmuje się wszelakimi sprawami technicznymi oraz pomysłami odnośnie fabuły. Drugi programista, Adam, również studiuje informatykę i zajmuje się wspomaganiem programistycznym, opracowując jednocześnie wiele ciekawych questów. Nasz główny grafik, Mikołaj, zajmuje się projektowaniem grafiki 2D. Niestety, prace w tym temacie idą bardzo wolno ze względu na mała liczbę ludzi w to zaangażowanych. Grupa Universal Code jest jak najbardziej otwarta na nowych członków, szczególnie na

grafików 2D. Szukamy ludzi, którzy robią coś dla własnej satysfakcji, dla samej przyjemności tworzenia. Wszyscy chętni mogą wejść na naszą stronę internetową do działu „kontakt" i wysłać list pod podany adres.

Jakie są Wasze oczekiwania względem „Black Stone"?

Sam pomysł na grę był nagłym zrywem. Pomyśleliśmy: „dlaczego nie?" i zaczęliśmy prace. Dla programistów jest to też samokształcenie i samodoskonalenie. Chcielibyśmy oczywiście, aby gra szczęśliwie się ukazała i aby grało w nią jak najwięcej osób. Coraz poważniej rozważamy też opracowanie wersji angielskiej, jednak nie zamierzamy rezygnować z edycji polskiej. Dodatkowo, chcemy zrobić klienty nie tylko pod Windowsa, ale także pod Linuxa, na którego będzie pisany serwer.

Dziękuję za rozmowę i życzę Wam wytrwałości w tworzeniu „Black Stone" (będzie Wam potrzebna)

Dziękuję za możliwość zaprezentowania się na łamach ŚGK. Liczymy na wzmocnienie naszej ekipy i mam nadzieję, że jeszcze nie raz o nas usłyszycie!

KALENDARZ PODRÓŻNIKA

Jak co miesiąc, zapraszam do szybkiego przeglądu zbliżających się premier gier cRPG:

Gothic 2
CD Projekt, w sklepach

Paradise Cracked
Cenega, w sklepach

Grom
Cenega, 26 maja

Elder Scrolls 3: Tribunal
CD Projekt, 5 czerwca

Spell of Gold
Cenega, czerwiec

Lionheart
CD Projekt, 2003 rok

ATLANTYDA W MROCZNYCH WIEKACH

O popularności gry „Dark Age of Camelot", należącej do gatunku MMOcRPG, świadczą chociażby kolejne zapowiadane dodatki. Najnowszy z nich, „Dark Age of Camelot: Trials of Atlantis", wprowadza do gry nowy kontynent – zapomnianą Atlantydę. Jako iż nowy obszar to w dużej mierze połacie wody, przewidziano specjalny tryb podróży wodnych. Oprócz tego udoskonalono także engine graficzny oraz udostępniono specjalny schemat rozwoju dla postaci, które osiągnęły już maksymalny poziom doświadczenia. Należy zaznaczyć, iż aby uruchomić najnowszy dodatek, należy posiadać podstawową wersję gry oraz wcześniejszy suplement – „Dark Age of Camelot: Shrouded Isles". Więcej informacji: http://www.trialsofatlantis.com/

EDYCJA SPECJALNA NEVERWINTER NIGHTS – PREMIERA JUŻ W MAJU

Edycja Specjalna „Neverwinter Nights" ukaże się już 15 maja. W skład pakietu, oprócz 3 płyt CD z grą wejdą 2 płyty bonusowe, na których znajdziemy:

- Poprawioną wersję rozbudowanej przygody pt. „Diabeł w kamieniu", autorstwa twórców papierowego systemu RPG „Dzikie Pola"!
- 11 najlepszych przygód stworzonych przez fanów gry – wszystkie w polskiej wersji językowej!
- 12 oficjalnych dodatków anglojęzycznych (w tym pierwszy epizod serii Witch's Wake, autorstwa BioWare)!
- 48 najciekawszych, anglojęzycznych przygód opracowanych przez miłośników Neverwinter Nights z całego świata.
- Bogaty zestaw narzędzi edycyjnych, pozwalających na samodzielne wzbogacanie świata gry (w tym 2 skrypty umożliwiające podrasowanie istniejących modułów).
- Zestaw 500 portretów postaci.
- Kompletny zestaw tapet.
- Pakiet dodatków (segmenty, potwory, moduły).

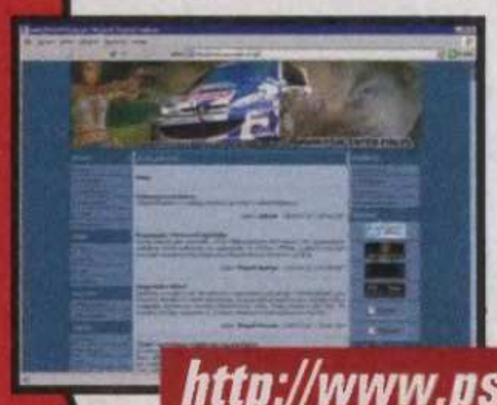
W samym trybie dla jednego gracza czeka nas co najmniej 100 godzin rewelacyjnej zabawy, a warto wspomnieć, że gra dodatkowo posiada bardzo rozbudowaną opcję multiplayer, pozwalającą w jednej rozgrywce uczestniczyć aż 64 graczom! Unikatowa Edycja Specjalna „Neverwinter Nights" zostanie wydana w profesjonalnej, polskiej wersji językowej w cenie 99,90 PLN.

system

CIEK@WE
witryny w internecie

PSX CENTER

Strona traktująca o grach na konsole PlayStation i PlayStation 2. Znajdziesz tu wszystko – zapowiedzi, recenzje, download, forum, triki i wiele innych. Część działów co prawda jest jeszcze w przygotowaniu, ale już teraz serwis jest dosyć interesujący i dobrze rokuje na przyszłość. W końcu nie samym PC gracz żyje.



http://www.psxcenter.prv.pl

COMMAND & CONQUER LABORATORY

Polski serwis poświęcony w całości grom z cyklu Command & Conquer. Na stronie jest wszystko o Command & Conquer: recenzje, opisy, screeny i szkice oraz mnóstwo informacji o każdej z gier – opisy jednostek, mapki, szkice, opis taktyki i inne przydatne wiadomości. Nie zabrakło także chata do wymiany opinii z innymi miłośnikami gier Westwood. Bardzo mocną stroną serwisu są często uaktualniane nowinki.

http://www.cnc.w.pl

PLANET COMMAND & CONQUER

Jeden z najlepszych anglojęzycznych serwisów poświęcony Command & Conquer. Znajdziesz tu wszystko na temat gier z serii CnC. To zdecydowanie jedna z najbardziej rozbudowanych witryn o tych grach. Bogate archiwum recenzji, artykułów, wywiadów, grafik, screenshotów oraz tak zwanych FanArtów zadowoli nawet najbardziej wybrednego internautę. Godna uwagi jest także Encyklopedia CnC, w której znajdziesz odpowiedzi na większość pytań związanych z CnC oraz firmą Westwood.

http://www.planetcnc.com

KONIEC LINUXA

SUN ZREZYGNOWAŁ

Sun Microsystems zapowiedział wycofanie z dystrybucji firmowej wersji Linuxa, choć oprogramowanie to wciąż nie miało okazji w pełni zaistnieć na rynku. Sun Linux dostępny był wraz z rodziną serwerów LX50 zaledwie od końca 2002 r.

Firma zapowiedziała dystrybucję „standardowego" oprogramowania. Choć Sun odrzucił propozycję firm Red Hat i SuSE, dotyczącą opracowania wspólnej wersji Linuxa, wydaje się, że dystrybucją „standardową" będzie oprogramowanie, które Red Hat i SuSE oferują na 32-bitowe komputery.

John Loiacono, wiceprezes platformy systemów operacyjnych Suna poinformował, że klienci nie są zainteresowani firmowanym przez Suna Linuxem w sytuacji, gdy na rynku są znacznie bardziej rozbudowane systemy operacyjne. Dodał także, że firma pracuje obecnie nad opracowaniem produktu Enterprise Linux Client, który będzie raczej pakietem oprogramowania, niż rozwiązaniem sprzętowym. Loiacono zapowiedział, że ELC będzie zawierał system operacyjny, aplikację obsługującą pocztę elektroniczną oraz inne komponenty, a pakiet ten będzie można uruchamiać na dowolnym komputerze.

www.sun.com

NOWA KARTA ATI

ALL-IN-WONDER 9800 PRO

ATI Technologies rozszerzyło swoją ofertę o kartę ALL-IN-WONDER 9800 PRO. To jeden z najpotężniejszych produktów w ofercie kanadyjskiego producenta. Karta jest wyposażona w 128MB pamięci DDR. Została oparta na układzie Radeon 9800 Pro, obsługującym równolegle 8 strumieni renderingu i oferującym wsparcie dla DirectX 9.0. Rdzeń procesora graficznego jest taktowany z częstotliwością 380MHz, pamięć – 680MHz. Karta posiada wyjście DVI-I, wideo oraz wejścia wideo.

AIW 9800 PRO posiada zintegrowany tuner TV z obsługą do 125 kanałów. Urządzenie jest obsługiwane pilotem radiowym, pozwalającym na zmianę większości ustawień karty. Wśród opcji AIW 9800 PRO znajdują się m.in.: funkcja MulTView, dzięki której po połączeniu z ATI-TV WONDER lub TV WONDER VE możliwe jest dublowanie funkcji tunera telewizyjnego i uzyskiwanie efektu „obrazu w obrazie". Z kolei THRUVIEW umożliwia równoczesne wyświetlanie przenikających się obrazów z tunera TV i innego źródła, np. DVD. Dodatkowo kartę wyposażono w zestaw filtrów poprawiających jakość obrazu i zapewniający lepszą kompresję przy montowaniu własnego materiału wideo. Do urządzenia dołączone są programy Pinnacle Video Studio 8, ATI MULTIMEDIA CENTER 8.0 i Matchware Mediator 7. Cena karty wyniesie około 450 USD.

www.xbitlabs.com

ŻART MADONNY dla użytkowników P2P

SZYBKA REAKCJA HAKERÓW

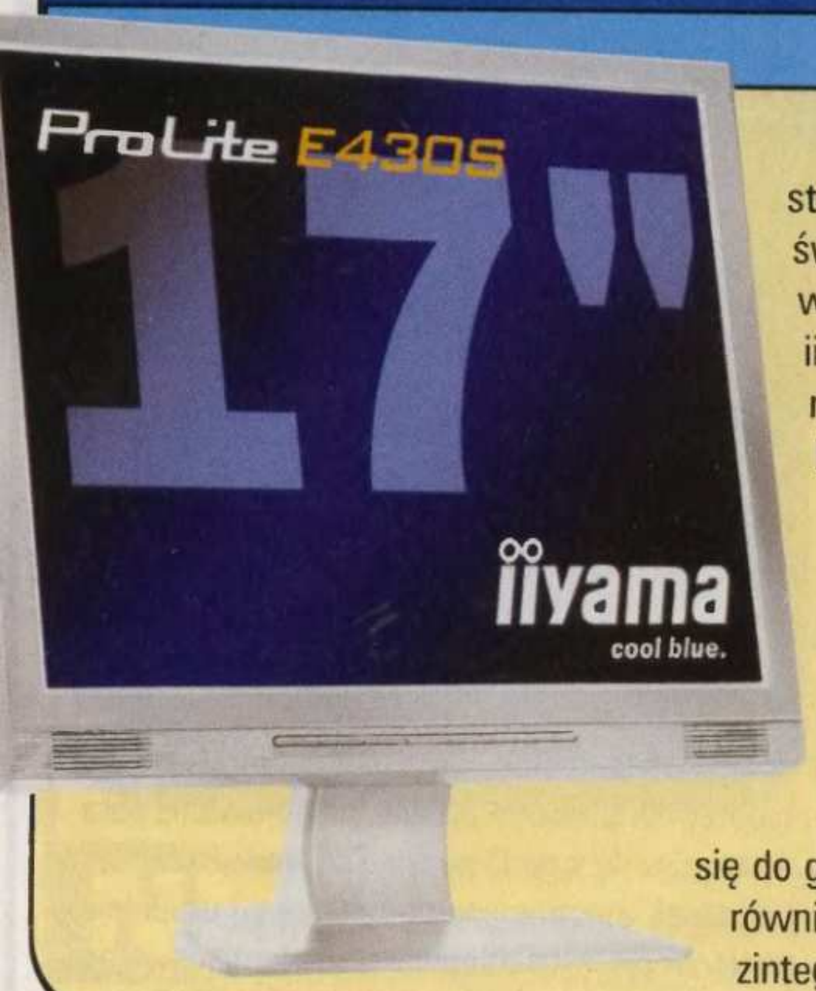
Madonna została ukarana przez hakerów, po tym, jak w dosadny sposób wyraziła swoją dezaprobatę dotyczącą nielegalnej wymiany plików muzycznych poprzez sieci peer-to-peer. Postanowiła ona wprowadzić w obieg P2P pliki, które miały być najnowszymi piosenkami artystki. W rzeczywistości zawierały one jedynie wypowiedź Madonny: „What the f*** do you think you're doing?". Na jej żart natychmiast odpowiedziano włamaniem na stronę Madonna.com. Umieszczono na niej odpowiedź „This is what the f*** I think I'm doing" oraz odnośnik do wszystkich piosenek z najnowszej płyty wokalistki American Life.

Atak na stronę Madonny nie jest czymś wyjątkowym. Z podobnymi reakcjami środowiska internetowego spotykali się również inni artyści, wyrażający swój sprzeciw dotyczący nielegalnej wymiany plików.

www.madonna.com

Nowa seria paneli LCD firmy iiyama – ProLite

17-CALOWY E430S



ProLite E430S – 17-calowy ekran, doskonały stosunek jakości do ceny, niezawodność, świetna jakość i wykończenie oraz bogate wyposażenie – właśnie takim modelem firma iiyama rozpoczyna wprowadzenie na rynek nowej serii produktów – paneli ciekłokrystalicznych ProLite.

Model E430S wyposażony został w wysokiej jakości panel TN Wide Angle o rozdzielczości fizycznej 1280 x1024 pikseli (1,3 megapiksela). Dzięki takim parametrom, jak kontrast (350:1), a przede wszystkim dzięki czasowi reakcji na poziomie 25 ms, Pro Lite E430S firmy iiyama idealnie nadaje się do gier, prezentacji multimedialnych, filmów, jak również do pracy w domu lub biurze. W monitorze zintegrowane zostały dwa 1,5W głośniki i wejście słuchawkowe. E430S charakteryzuje nowoczesny design i cienka ramka; dostępny jest w 3 kolorach - białym, czarnym i srebrnym.

E430S, obok możliwości regulowania jasności, kontrastu, zegara i wielu innych funkcji, dodatkowo wzbogacony został w możliwości ustawiania takich parametrów, jak sRGB czy korekcja gamma. Iiyama zadbała również o środowisko. Poprzez naciśnięcie jednego przycisku, panel przełączyć można w tryb Eco. W ten sposób nie tylko oszczędzamy energię elektryczną, ale również przedłużamy żywotność lamp powyżej wartości 50 000 godzin pracy.

Model już jest dostępny u autoryzowanych dystrybutorów i w sieci sprzedaży firmy iiyama. Cena brutto dla klienta końcowego to 2549 PLN.

www.iiyama.com

USB DRIVE

MOBILNOŚĆ, BEZPIECZEŃSTWO

Firma MCSI wprowadziła do swojej oferty urządzenie USB Drive – narzędzie do przenoszenia danych. Jego małe rozmiary, duża pojemność i szybkość transferu rewolucjonizują sposób przenoszenia danych osobistych.

USB Drive jest kompatybilny ze specyfikacją 1.1 i może pomieścić nawet 1 400 razy więcej informacji, niż tradycyjna dyskietka. Dostępne są wersje o pojemnościach od 16MB do 2GB. Aby skorzystać z nośnika, wystarczy wpiąć go w dowolny port USB, w komputerze PC lub Mac. Pamięć zostanie natychmiast rozpoznana przez system operacyjny jako dodatkowy dysk twardy komputera. Żywotność USB Drive szacuje się na 1 000 000 cykli zapisu i odczytu!

Prędkość przesyłania danych wynosi – odpowiednio dla odczytu i zapisu – 1MB/s i 800 KB/s. Wymiary wersji od 16MB do 256MB to 67x20x9 mm przy wadze 15g. Wersje o pojemnościach 512MB i wyższych mają wymiary 90 x 21 x 13 mm i ważą 20g.

W komplecie dostarczanym z urządzeniem znajduje się kabel przedłużający gniazdo USB, metalowe kółko z uchwytem służące do przypięcia USB Drive do kluczy oraz pasek umożliwiający jego zawieszenie na szyi. MCSI oferuje również możliwość wykonania na USB Drive nadruków – np. logo firmowego.

Ceny USB Drive (netto): 16MB – 92 PLN, 32MB – 134 PLN, 64MB – 171 PLN, 128MB – 278 PLN, 256MB – 497 PLN, 512MB – 981 PLN, 1GB – 2050 PLN.

www.zdnet.com

3M: FILTRY prywatyzujące na monitory LCD

NIE DAJ SIĘ PODPATRZEĆ

Dzięki filtrowi prywatyzującemu, tylko użytkownik monitora widzi dane prezentowane na jego ekranie. Jest to szczególnie istotne dla pracowników działów finansowych, personalnych, a także osób pracujących na komputerze przenośnym podczas podróży. Z filtrów korzysta się też wszędzie tam, gdzie konieczna jest ochrona danych osobowych klientów – a więc w bankach, hotelach oraz instytucjach publicznych.

Cały sekret filtrów prywatyzujących tkwi w unikatowej, opatentowanej przez 3M, technologii mikrożaluzji. Sprawia ona, że choć użytkownik monitora widzi wyraźny obraz, to już osoby patrzące z boku widzą jedynie czarny ekran. W ofercie 3M dostępne są filtry prywatyzujące w różnych rozmiarach na monitory standardowe, notebooki oraz nowość – filtry prywatyzujące na monitory LCD (przekątne 14.1", 15", 17" oraz 18"). Dodatkową zaletą jest także fakt, iż filtry te nie wymagają specjalnego montażu.

Ceny filtrów prywatyzujących 3M dla monitorów LCD lub notebooków: model 14,1" – 340 PLN, 15" – 370 PLN, 17" – 500 PLN, 18" – 540 PLN (ceny detaliczne netto dla klienta końcowego).

www.3m.com

KARTY DO GRY Z SADDAMEM

NA WSZYSTKIM MOŻNA SIĘ DOROBIĆ

Karty z wizerunkami poszukiwanych przywódców Iraku, które są rozdawane amerykańskim i brytyjskim żołnierzom, to obecnie najbardziej chodliwy towar na aukcjach Ebay. Karty, które trafiły na aukcje osiągnęły absurdalnie wysoką cenę 230 funtów. Absurdalnie, ponieważ te same karty „najbardziej poszukiwanych" są dostępne na greatusaflags.com w cenie... tylko 5,95 USD. Powodem tak wysokiej ceny kart jest sztucznie podbity popyt, gdyż wielu ludzi od razu chce mieć Irakijczyków w swojej szufladzie. Nowa talia powstaje co minutę.

www.ebay.com

system

CREATIVE SOUNDBLASTER AUDIGY 2

Kolejna odsłona króla dźwięku

- *producent:* CREATIVE http://www.creative.pl
- *polski dystrybutor:* Creative Labs sp. z o.o.
- *adres:* ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, http://www.creative.pl
- *cena:* 544 zł

ADAM GREGROWICZ

Z kartami dźwiękowymi ***Sound Blaster*** spotkał się najprawdopodobniej każdy. Firma **Creative** od wielu lat wiedzie prym wśród producentów kart. Także nowe dzieło **Creative** – **Audigy 2** pokazuje, że firma ta jest zdecydowanym liderem na rynku.

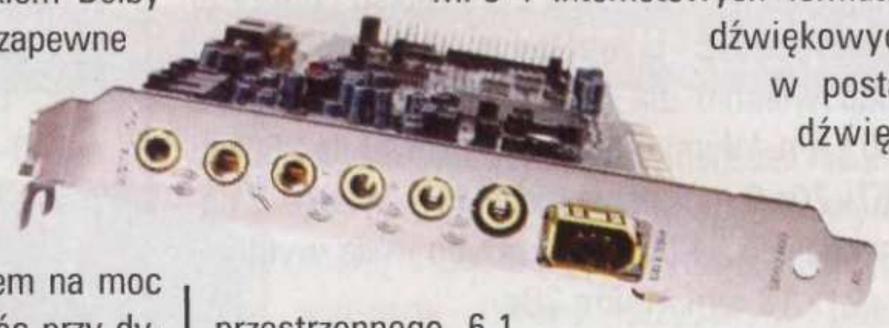
Poprzednią wersję kart ***Audigy*** testowaliśmy w numerze ŚGK 8/02. W porównaniu do poprzedniego modelu, **Audigy 2** oferuje znacznie lepszą dokładność odwzorowania dźwięku. Nowa karta **Creative'a** może nagrywać sygnał z rozdzielczością 24 bitów i częstotliwością próbkowania do 96 kHz, a odtwarzać nawet 192 tysiące próbek na sekundę. Daje to naprawdę słyszalną poprawę jakości. 24-bitowa dokładność i częstotliwość próbkowania 96 kHz zapewniają o wiele wierniejsze odwzorowanie dźwięku niż w przypadku stosowanego w większości kart dźwiękowych standardu 16 bitów i próbkowaniu 48 kHz. Natomiast zwiększenie dokładności próbkowania wpływa na znaczne poprawienie stosunku sygnału do szumu i współczynnika zawartości harmonicznych. Dla karty **Sound Blaster Audigy 2** stosunek sygnału do szumu 106 dB (dla wyjścia stereo) a współczynnik harmonicznych to 0,004%. To doskonałe wyniki gwarantujące niesamowicie dobrą jakość dźwięku.

Audigy 2 obsługuje standard 5.1, czyli Dolby Digital AC3 oraz, jako jedna z pierwszych kart do PC, standard siedmiokanałowego dźwięku przestrzennego 6.1 – Dolby Digital EX. Spełnia również rygorystyczne normy standardu THX, przyznawanego jedynie urządzeniom oferującym najwyższą jakość dźwięku. Wyraźnie więc widać, że **Audigy 2** z powodzeniem można wykorzystać do budowy kina domowego, tym bardziej, że karta jest również zgodna z DVD-Audio. Szkoda tylko, że razem z urządzeniem nie jest dostarczane oprogramowanie służące do odtwarzania filmów DVD – odpowiedni program z obsługą 6.1 trzeba zakupić samodzielnie – choć o to też dosyć trudno, bo starsze wersje WinDVD lub PowerDVD nie obsługują Dolby Digital EX, jedynie WinDVD 4 Plus sobie z tym radzi.

O ile dla audiofilów karta nadaje się znakomicie, to dla przeciętnego gracza już trochę mniej. Nie znaczy to oczywiście, że nie warto jej kupować. Warto jak najbardziej, ale w grach **Audigy 2** nie jest dużo lepsza od swojej poprzedniczki. **Audigy 2** obsługuje ten sam system pozycjonowania dźwięku przestrzennego, czyli EAX Advanced HD. Natomiast gry z dźwiękiem Dolby Digital 5.1 czy EX nie pojawią się zapewne zbyt szybko. Jedyna zaleta nowego ***Audigy*** to wyposażenie go w specjalne sterowniki ASIO, które charakteryzują się bardzo małym opóźnieniem i znikomym zapotrzebowaniem na moc procesora głównego – to może pomóc przy dynamicznych i wymagających grach.

Karta wyposażona jest w sześć gniazd mini-jack – trzy dla par głośników (razem 6 głośników), wyjścia dźwięku cyfrowego SPDIF współdzielonego z wyjściem analogowym dla subwoofera (siódmy głośnik) oraz dwóch wejść analogowych – liniowego i mikrofonowego. Na śledziu jest także złącze FireWire, oznaczone według standardu Creative'a jako SB1394. W komplecie jest także dodatkowy śledź z gniazdem dżojstika – game-port, który łączy się z kartą za pomocą kabla. Brakuje za to wyjścia i wejścia optycznego – te, razem z innymi, dostępne są jedynie w znacznie droższej wersji Platinum wyposażonej w specjalny moduł umieszczany w zatoce na napęd 5,25" w przedniej części obudowy komputera.

Urządzenie sprzedawane jest z bogatym zestawem oprogramowania. W komplecie jest typowy dla **Creative** zestaw do sterowania parametrami karty, czyli ***Creative Software Pack***. Został jednak znacznie unowocześniony i uzupełniony aplikacją MediaSource Go! oferującą imponujący zestaw funkcji. ***Creative MediaSource*** reklamowany jest jako kombajn multimedialny nowej generacji. Umożliwia zgrywanie utworów do plików w formacie MP3 i WMA, obsługuje dźwięk DVD-Audio z jakością 24 bitów/192 kHz (stereo) lub 24 bitów/96 kHz (standard 5.1). Oferuje technologię SVM (Smart Volume Management), umożliwiającą wyrównanie poziomu głośności podczas zgrywania utworów MP3, dzięki czemu w czasie odgrywania nie trzeba już regulować natężenia dźwięku oraz technologię Audio Clean-up drugiej generacji, usuwającą zakłócenia z plików MP3 i WAV lub utworów przegrywanych z płyt winylowych lub kaset. Dodatkowo technologia CMSS 3D (Creative Multi-Surround System) umożliwia odtwarzanie wszystkich nagrań stereo, w tym plików MP3 i internetowych formatów dźwiękowych, w postaci dźwięku przestrzennego 6.1 (dodatkowa obróbka w procesorze karty dźwiękowej tworzy pseudo-6.1). Razem z kartą dostajemy także dwie pełne wersje gier – *Soldier of Fortune II: Double Helix* oraz *Hitman 2: Silent Assasin*.



Nowa karta z rodziny ***Audigy*** to z pewnością doskonały produkt oferujący świetną jakość dźwięku. Jednak dla większości grających w pełni wystarczający będzie poprzedni model ***Sound Blaster Audigy*** – **Audigy 2** pod kątem gier nie oferuje bowiem żadnych zauważalnych rewolucji. ❐

Avacs FLASHDISK

Dysk jak breloczek

▶ *producent:*
AVACS
http://www.avacs.com.pl

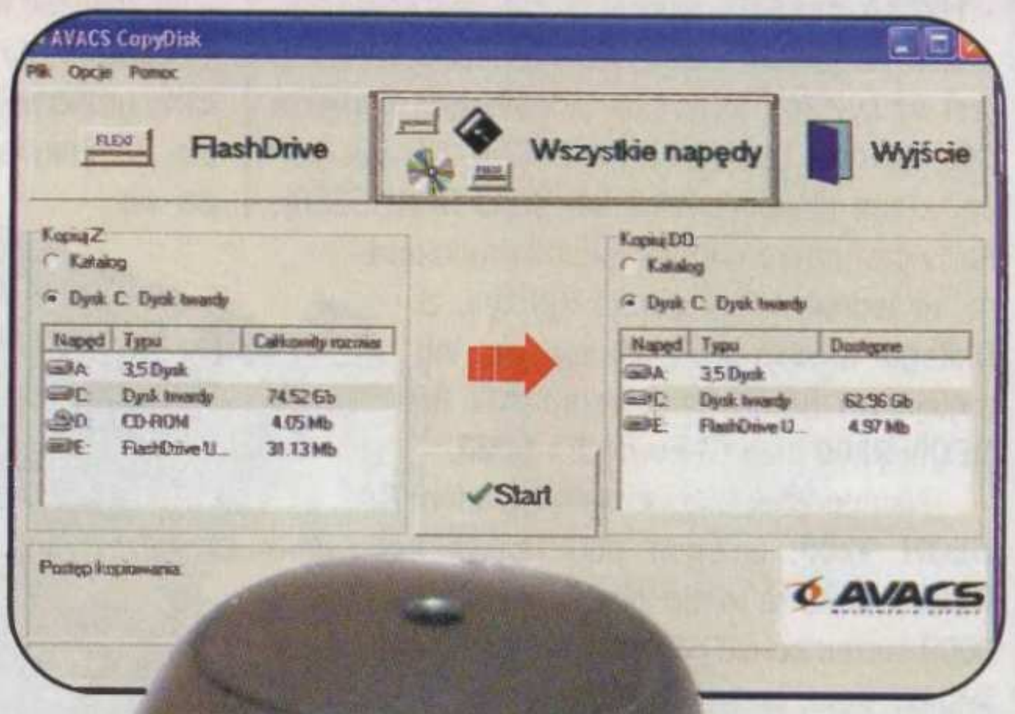
▶ *polski dystrybutor:*
Megabajt Sp. z o.o.

▶ *adres:*
ul. Rydygiera 8/6a
01-793 Warszawa
http://www.megabajt.com.pl

▶ *cena:*
32MB – 99 zł
64MB – 139 zł
128MB – 269 zł
256MB – 520 zł
512MB – 969 zł
1024MB – 1850 zł (na indywidualne zamówienie)

Napędy dyskowe FlashDisk stanowią najnowsze rozwiązanie w dziedzinie przenoszenia danych pomiędzy komputerami. Pamięć typu Flash podłączana do portu USB, widziana w systemie jako dysk wymienny, szybka i odporna na wstrząsy i zmiany temperatury, łączy w sobie najlepsze zalety dyskietek, płyt CD-RW oraz przenośnych dysków twardych. Nie wymaga za to dodatkowego zasilania oraz instalacji sterowników w nowszych wersjach Windows (Me, 2000, XP). Zastosowanie technologii USB pozwala także na swobodne operowanie napędem w czasie pracy komputera.

Napędy dyskowe **AVACS FlashDisk** są znakomitym rozwiązaniem dla wszystkich użytkowników komputerów wymieniających duże objętościowo ilości danych pomiędzy różnymi komputerami: pliki graficzne, pliki MP3, pliki video. Prostota i wygoda obsługi, znaczne pojemności, możliwość zabezpieczenia napędu hasłem – czynią go niezwykle efektywnym narzędziem dla każdego użytkownika komputera. Dostępne są pojemności: 32MB, 64MB, 128MB, 256MB, 512MB – do 1GB.



Dysk **AVACS FlashDisk** dostarczany jest wraz z płytką CD (dość ciekawą, o formacie karty kredytowej), zawierającą sterowniki do systemu Windows 98 i Windows 98 Wydanie Drugie (Win 98SE) oraz oprogramowanie użytkowe. W skład oprogramowania wchodzą:

• **CopyDisk** – program umożliwiający kopiowanie zawartości całych dysków lub katalogów zarówno z, jak i do napędu **AVACS FlashDisk**. Dzięki temu programowi można kopiować zawartość dowolnego dysku (dyskietki, płyty CD, dysku twardego) do dowolnego drugiego dysku lub katalogu za pomocą kilku kliknięć.

• **F-Backup** – program służący do tworzenia harmonogramu zapisu/odtwarzania kopii zapasowych danych z i do napędu **AVACS FlashDisk**. F-Backup umożliwia tworzenie kopii zapasowych ważnych danych, zabezpieczających przed ich utratą w przypadku awarii twardego dysku lub innych elementów komputera.

• **Watcher** – program rezydujący w pamięci, umożliwiający automatyczne uruchamianie oprogramowania po włożeniu napędu do portu USB komputera.

• **PassID** – program Umożliwiający szyfrowanie i odszyfrowanie danych zapisanych na napędzie AVACS FlashDisk.

Podstawowe cechy napędu **AVACS FlashDisk:**

• Prosty w użytkowaniu

• Wystarczy, aby Twój komputer posiadał port USB, niepotrzebny jest żaden napęd i sterowniki (wyjątek stanowi Windows 98 i Windows 98 Wydanie Drugie). Po podłączeniu **AVACS FlashDisk** do portu USB, Twój komputer rozpozna go jako kolejny dysk.

• Pojemny – możesz na nim zmieścić pliki muzyczne, prezentacje, zdjęcia, filmy, duże bazy danych, itd.

• Trwały – niemal w nieskończoność można przegrywać i kasować dane wcześniej na nim zapisane. Jest odporny na zamoczenie oraz może być przechowywany w temperaturach: od –50 do +85°C. Urządzenie nie posiada żadnych elementów ruchomych i jest bezgłośne.

• Bezpieczny – możliwość zaszyfrowania danych eliminuje każdą ewentualność dostępu do zapisanych informacji przez osoby niepowołane.

• Poręczny oraz lekki (15g). Może być noszony jako breloczek do kluczy. Posiada specjalny zaczep, który umożliwia umocowanie go do kieszeni marynarki jak, i powieszenia go na szyi. ❐

DANE TECHNICZNE

- *pojemność 32MB, 64MB, 128MB, 256MB, 512MB – do 1GB*
- *diody sygnalizacyjne: czerwona – napęd podłączony do portu USB, zielona – przesył danych*
- *zabezpieczenie przed zapisem: przełącznik mechaniczny*
- *prędkość odczytu danych: 950KB/sek. (3MB przy użyciu Windows cache)*
- *prędkość zapisu danych: 600KB/sek. (2MB przy użyciu Windows cache)*
- *czas przechowywania danych: minimum 10 lat*
- *podłączenie: port USB (Universal Serial Bus) v1.0/1.1*
- *zasilanie: port USB*
- *temperatura pracy: -40 do +70° C*
- *temperatura przechowywania: -50 do +85° C*
- *wymiary: 81mm x 23mm x 12,5mm (długość, szerokość, wysokość)*
- *waga: ok. 15g*
- *certyfikaty: CE, FCC (Klasa B)*

system

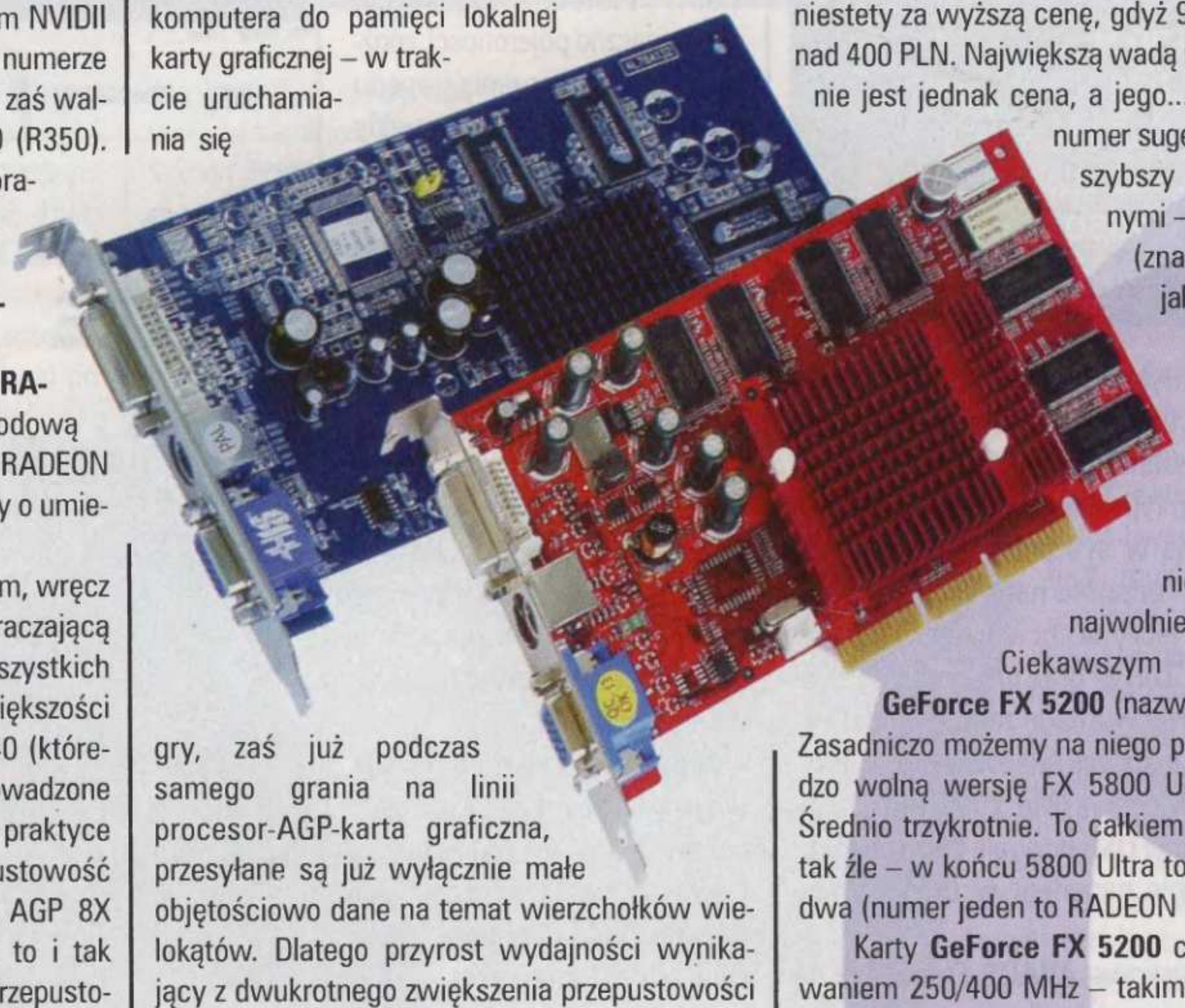
RADEON 9200 KONTRA

Karty graficzne dla mas

Podczas tegorocznych targów komputerowych CeBIT w Hanowerze, najbardziej znani producenci układów graficznych – NVIDIA oraz ATI – zaprezentowali swe nowe produkty. Flagowym procesorem graficznym NVIDII jest opisywany przez nas w ubiegłym numerze ŚGK GeForce FX 5800 Ultra (NV30), ATI zaś walczy z nim układem RADEON 9800 PRO (R350). Karty graficzne z wymienionymi procesorami to jednak koszt ponad 2,5 tys. zł. Dlatego dzisiaj przyglądamy się ich mniejszym braciom: układom **ATI RADEON 9200** oraz **GeForce FX 5200**.

Na początek zajmiemy się układem **RADEON 9200**, znanym pod nazwą kodową **RV280**. Karta ta to nic innego, jak stary RADEON 9000 sprzed ponad pół roku, wzbogacony o umiejętność pracy w trybie AGP 8X.

RADEON 9000 nie jest układem złym, wręcz przeciwnie – za kwotę nieco przekraczającą 300 zł oferuje pełne wsparcie dla wszystkich funkcji DirectX 8.1 i wydajność w większości wypadków lepszą od GeForce4 MX 440 (którego cena jest podobna). Jednak przeprowadzone przez nas testy wykazały, że AGP 8X w praktyce nic kompletnie nie daje. Większa przepustowość magistrali AGP (2 GB/s w przypadku AGP 8X kontra 1 GB/s w przypadku AGP 4X) to i tak wciąż bardzo mało w porównaniu do przepustowości pamięci na kartach graficznych, która wynosi przeciętnie od 5 do 20 GB/s. Dlatego wszystkie gry tworzone są w ten sposób, by magistrala AGP obciążona była w dużym stopniu – na przykład transferem tekstur z RAM-u komputera do pamięci lokalnej karty graficznej – w trakcie uruchamiania się



gry, zaś już podczas samego grania na linii procesor-AGP-karta graficzna, przesyłane są już wyłącznie małe objętościowo dane na temat wierzchołków wielokątów. Dlatego przyrost wydajności wynikający z dwukrotnego zwiększenia przepustowości AGP... jest mniejszy od 1%.

Innymi słowy, **RADEON 9200** jest dokładnie tak samo szybki (lub tak samo wolny – zależy jak na to patrzeć), jak RADEON 9000. Oznacza to zatem wydajność niewiele wyższą od GF4 MX 440 - niestety za wyższą cenę, gdyż 9200 kosztuje ponad 400 PLN. Największą wadą **RADEON-a 9200** nie jest jednak cena, a jego... nazwa. Wyższy numer sugeruje, że układ jest szybszy od – między innymi – RADEON-a 9100 (znanego wcześniej jako RADEON 8500) oraz RADEON-a 9000 PRO. Tak niestety nie jest, o czym warto pamiętać. Z wymienionych, 9200 jest najwolniejszy.

Ciekawszym produktem jest **GeForce FX 5200** (nazwa kodowa NV34). Zasadniczo możemy na niego patrzeć jak na bardzo wolną wersję FX 5800 Ultra. Jak bardzo? Średnio trzykrotnie. To całkiem sporo, ale nie aż tak źle – w końcu 5800 Ultra to dzisiejszy numer dwa (numer jeden to RADEON 9800 PRO).

Karty **GeForce FX 5200** cechują się taktowaniem 250/400 MHz – takim samym, jak **RADEON 9200**. Dla porównania, **GeForce FX 5800**

RADEON 9800 PRO

PIŁA POLECA

Z prędkością światła

W poprzednim numerze ŚGK opisaliśmy nowy układ graficzny firmy NVIDIA, GeForce FX 5800 Ultra. Przez chwilę był to najszybszy GPU, jaki dotychczas testowaliśmy. Szybko został jednak zdetronizowany przez produkt kanadyjskiej firmy **ATI – RADEON 9800 PRO**.

Co zmieniono?

Plotki o układzie **RADEON 9800 PRO** krążyły po internecie już od dłuższego czasu. Znana była jednak tylko jego nazwa kodowa – R350. Spekulowano jednak na temat architektury układu, jego możliwości i wydajności. Większość prognoz... nie sprawdziła się.

R350 to w rzeczywistości tylko w niewielkim stopniu poprawiony R300 (znany jako **RADEON 9700 PRO**). Zmiany poczynione w **R350** miały głównie na celu zwiększenie wydajności układu. Nową funkcją jest jedynie bufor F, który umożliwia pisanie kodu dla jednostek Vertex i Pixel Shader o nieskończonej ilości instrukcji, bez konieczności rozbijania go na mniejsze kawałki. Pozwoli to na znaczne zmniejszenie ilości odwołań do pamięci w nadchodzących aplikacjach pisanych dla DirectX 9.0. W dzisiejszych grach bufor F praktycznie nic nie daje.

R350 nadal wytwarzany jest w technologii 0,15 mikrona, jak R300. Internetowi „jasnowidze" twierdzili, że chip produkowany już będzie w technologii 0,13 mikrona. Nie zgadli. Pierwszym układem ATI w technologii 0,13 mikrona jest natomiast RADEON 9600.

Podsystem teksturujący **R350** jest taki sam, jak w R300 – osiem potoków, w każdej po jednej jednostce mapującej tekstury (TMU). Nieprawdziwe okazały się plotki o zwiększeniu ilości jednostek TMU do dwóch na potok, ani też o zwiększeniu ilości potoków renderujących do 16. Cóż, internauci mają wybujałą fantazję.

Poprawiono algorytmy odpowiadające za zwiększenie przepustowości pamięci (teraz nazywają się one HyperZ III+), a konkretnie za operacje z wykorzystaniem pamięci podręcznej bufora Z. Usprawniono także algorytmy kompresji Z oraz koloru – w tym ostatnim przypadku stopień kompresji wynosi aż 6:1 (4:1 w ***GeForce FX 5800 Ultra***). Działają one jednak tylko w trybach z włączonym wygładzaniem krawędzi lub filtrowaniem anizotropowym, a zatem jeśli nie korzystamy z tych usprawnień, kompresja Z i koloru również nic nam nie da. **RADEON 9800 PRO** jest ponadto wyżej taktowany niż 9700 PRO – 380 MHz dla układu graficznego i 680 MHz (efektywnie) dla pamięci. Przypomnijmy, że karty RADEON 9700 PRO cechują się taktowaniem 325/620 MHz.

PAWEŁ PILARCZYK (PILA@PCLAB.PL), REDAKTOR NACZELNY SERWISU WWW.PCLAB.PL

GEFORCE FX 5200

PIŁA POLECA

Ultra taktowany jest zegarami 500/1000 MHz. 5200 ma także prostszy podsystem teksturujący, o czterech potokach renderujących, ale tylko jednej jednostce mapującej tekstury na potok (5800 ma dwie). W 5200 zrezygnowano także z algorytmów kompresji koloru, obecnych w 5800. Zwolniono również przetworniki RAMDAC (oba) – z 400 do 350 MHz. W efekcie cięć poczynionych w układzie, 5200 składa się już „tylko" z 47 milionów tranzystorów – jedną trzecią tego, co 5800. Ponadto FX 5200 oferuje dokładnie ten sam silnik CineFX, co FX 5800 Ultra. 5200 jest więc w pełni zgodny z DirectX 9.0 i udostępnia jednostki Pixel oraz Vertex Shader 2.0. Na **FX 5200** działają wszystkie dema technologiczne stworzone dla FX 5800 Ultra, tylko... dużo wolniej.

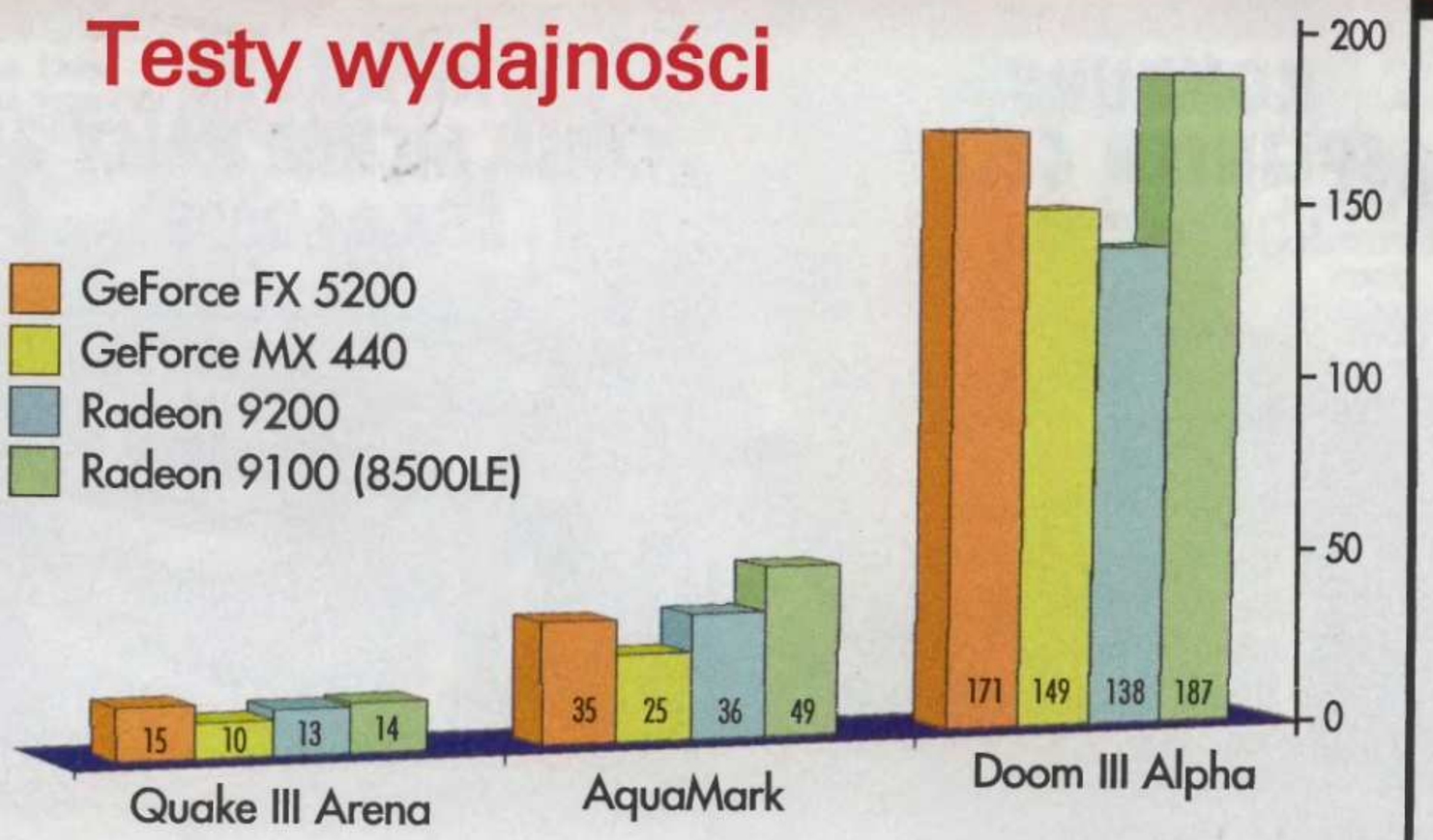
RADEON 9200 oraz **GeForce FX 5200** to układy dość powolne. W testach wydajnościowych przeprowadzonych w redakcji, układ NVIDII uzyskał jednak nieco wyższe wyniki. Ogólnie rzecz biorąc, nowe układy graficzne wydajnością są porównywalne z GeForce4 MX 440. Są zatem dość wolne, jednak wystarczające do większości obecnych gier. W tych nowszych będziemy musieli jednak zredukować ilość detali, czy zmniejszyć rozdzielczość do 800x600.

Przy obecnych cenach, wynoszących nieco ponad 400 zł za 64-megabajtowe wersje **RADEON-a 9200** lub **GeForce FX 5200**, lub w okolicach 500 zł za edycję 128 MB, odradzamy jednak ich zakup. W tej samej cenie nabyć można karty graficzne z układami RADEON 9100 (RADEON 8500), RADEON 9000 PRO lub GeForce3 Ti 200/Ti 500. Niewiele ponad 500 zł kosztują karty GeForce4 Ti 4200, które są od nowego RADEON-a i nowego FX-a przynajmniej dwukrotnie szybsze.

Ceny kart RADEON 9200 i FX 5200 na pewno szybko będą spadały, zwłaszcza gdy powszechne staną się układy RADEON 9600 oraz GeForce FX 5600. Na pewno nowe GPU będą już wypierać z rynku GeForce4 MX 440, a to oznacza... zmierzch ery kart graficznych zgodnych najwyżej z DirectX 7.0. Obecnie każda nowa karta udostępniać już będzie jednostki Pixel i Vertex Shader.

Do testów, karty dostarczyły firmy:
- HIS Excalibur RADEON 9200: Pronox, www.pronox.pl;
- Gainward FX PowerPack Pro/660 (FX 5200): Multimedia Vision, www.mmv.pl.

Testy wydajności



9800 PRO a FX 5800 Ultra

W naszej redakcji przetestowaliśmy pierwszą kartę graficzną z układem **RADEON 9800 PRO**, jaka pojawiła się na polskim rynku – **Hercules 3D Prophet 9800 PRO**. Specyfikacja akceleratora nie wyróżnia go na tle innych kart z tym układem: taktowanie zgodne z zaleceniami ATI (380/680 MHz), 128 MB pamięci DDR. Produkt Herculesa natomiast wygląda ciekawiej. O ile referencyjny projekt to karta o czerwonym laminacie, z układem graficznym chłodzonym srebrnym, raczej brzydkim radiatorem i niewielkim wiatraczkiem, o „gołych" (niechłodzonych) pamięciach, o tyle twór Herculesa prezentuje się naprawdę ładnie. Karta ma niebieski laminat, a układ graficzny oraz pamięci, chłodzone są miedzianymi radiatorami. Dodatkowo, chłodzenie układu graficznego wspomaga wiatraczek wykonany z przezroczystego tworzywa sztucznego, podświetlany niebieskimi diodami (!). Niewątpliwie karta Herculesa będzie gratką dla komputerowych modderów, chociaż znajdą się i przeciwnicy takiego „upiększania".

Niemal we wszystkich testach wydajnościowych, **Hercules 3D Prophet 9800 PRO** wyprzedził **GeForce FX 5800 Ultra**. Produkt NVIDII dzielnie walczył jedynie w najwyższej rozdzielczości – 1600x1200, w której dość często udawało mu się wyjść na prowadzenie. Wystarczyło jednak włączyć jednocześnie filtrowanie anizotropowe 8X i wygładzanie krawędzi 4X, by przekonać się o sile 9800 PRO: w takim trybie, w Unreal Tournament 2003, układ ATI okazał się dwukrotnie szybszy od FX 5800 Ultra!

Informacją, która ucieszy na pewno overclockerów jest ta, że karta Herculesa jest podatna na podkręcanie. Nawet przy standardowym chłodzeniu udało nam się podnieść jej zegary z domyślnych 380/680 MHz do 450/740 MHz.

Hercules 3D Prophet 9800 PRO to w chwili obecnej najwydajniejsza i jednocześnie jedna z najnowocześniejszych kart graficznych na rynku. Oczywiście, jak zwykle w takich przypadkach, jest pewien haczyk – cena. Produkt Herculesa został wyceniony na nieco ponad 2,5 tys. złotych z podatkiem VAT. Na pewno kwota ta działać będzie odstraszająco na większość polskich graczy, aczkolwiek znajdą się i tacy, którzy przez ostatni rok oszczędzali właśnie na taki produkt, by choć przez chwilę mieć najszybszą kartę graficzną na rynku.

NVIDIA przyszykowała już „pogromcę" **RADEON-a 9800 PRO**: układ NV35, oficjalnie znany jako GeForce FX 5900. Pierwsze karty powinny się pojawić w Polsce już niedługo. Zapewne będą szybsze od 9800 PRO, jednak ATI na pewno też łatwo się nie podda. Wyścig, jak zwykle, trwa.

Do testów, kartę Hercules dostarczył: ABC Data, www.abcdata.pl. Cena brutto: ok. 2500 PLN ❐

ROZWIĄZANIE KONKURSÓW

KONKURS „SPLINTER CELL" ŚGK 04/2003

Prawidłowe odpowiedzi:
1) National Security Agency NSA, 2) noktowizor, 3) żadnego.

Nagrody, 10 zestawów składających się z gier „Tom Clancy's Splinter Cell", „Tom Clancy's Rainbow Six – Black Thorne" i „Age of Wonders 2" otrzymują:

Adam Cybulski (Wągrowiec)
Beata Róg (Tarnobrzeg)
Darek Wieczorek (Sopot)
Łukasz Ścisłowicz (Łódź)
Mateusz Zacharek (Żabin)
Robert Cisek (Chełm)
Robert Jedynak (Grodzisk Mazowiecki)
Tomasz Rajca (Radom)
Wojciech Strachowiak (Poznań)
Zdzisław Jaworowski (Pietrowice Wielkie)

KONKURS „GOTHIC 2" ŚGK 03/2003

Prawidłowe odpowiedzi:
1) mag, paladyn, najemnik, 2) Myrtana, 3) Niemcy.

Nagrody, 10 zestawów złożonych z gier „Gothic 2" i „Robin Hood: Legenda Sherwood" otrzymują:

Adam Radłowski (Gizałki)
Bartek Frydrych (Głowienka)
Jacek Kulmiński (Otwock)
Jarosław Umiński (Włocławek)
Łukasz Grygiel (Jarocin)
Maciej Kozubal (Rzeszów)
Michał Purwin (Elbląg)
Ryszard Szymkuć (Koronowo)
Sebastian Pałasz (Leszno)
Wojciech Płuska (Popów)

KONKURS „COLIN MCRAE RALLY 3" ŚGK 04/2003

Prawidłowe odpowiedzi:
1) 1986,
2) Team Citroen, Citroen Xsara WRC,
3) Carlos Sainz, Sebastian Loeb.

Nagrodę główną: gry „Colin McRae Rally 3", „TOCA Race Driver", kierownicę Logitech MOMO Racing Force oraz zestaw klawiatura + mysz bezprzewodowa Cordless Desktop Comfort otrzymują:

Anna Lencka (Poznań)
Ryszard Myszka (Chojnice)

Zestawy gier „Colin McRae Rally 3" i „TOCA Race Driver" otrzymują

Bart Radkowiak (Szczecinek)
Filip Żukowski (Bielsk Podlaski)
Gabriela Kwaśniewicz (Wrocław)
Jarosław Grochocki (Ostrołęka)
Jarosław Niemczak (Warszawa)
Krzysztof Wszołek (Bydgoszcz)
Maciej Hajnus (Rzeszów)
Magda Burko (Tarnobrzeg)

OCZEKIWANA/E

W tym miesiącu nagrodę, grę „Unreal 2" otrzymuje **Mateusz Cichocki** (Grudziądz)

PRENUMERATA

Wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki RUCH SA – do piątego dnia każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Rodzaje prenumeraty: kwartalna, półroczna, roczna.

Informacje o warunkach i sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela:

Ruch S.A. OKDP, 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33 tel. (0-prefix-22) 532 87 31, 532 88 15, 532 88 20, infolinia (0-800) 12 00 29, e-mail: prenumerata@okdp.ruch.com.pl.
Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Nr 6/03 (126) ROK 11

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA REDAKTORA NACZELNEGO:
Piotr Orcholski

SEKRETARZ REDAKCJI:
Michał J. Adamczak

REDAKTOR GRAFICZNY:
Tomasz Łoboda

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Małgorzata Zalska, Piotr Rogalski, Monika Zawiszewska, Piotr Leśniewicz

KOREKTA:
Piotr Walkowiak

SEKRETARIAT:
Agnieszka Jasiulewicz

WSPÓŁPRACA:
Andrzej Bazylczuk, Piotr Bilski, Grzegorz Brysiewicz, Adam Gregrowicz, Maciej Jasiński, Bartosz Lewandowski, Arkadiusz Matczyński, Jan Morwiński, Marcin Noryśkiewicz, Marcin Przybyłek, Mariusz Puzynowicz, Wojciech Stanek, Tomasz Strzelczyk, Karol Szmyt, Robert Wiśniewski, Wiktor Żwikiewicz

PROJEKT GRAFICZNY:
Uta Dorczyk
przy współpracy Tomasza Łobody

ADRES REDAKCJI:
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. (0-52) 345-54-40
tel. (0-52) 325-48-60
fax (0-52) 325-48-70

ADRES KORESPONDENCYJNY:
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA:
Egmont Polska sp. z o.o.

KONTO:
BPH w Krakowie, XVI O/W-wa
10601028-1368-27000-420101

KOLPORTAŻ:
Jarek Basałyga

DZIAŁ REKLAMY:
Małgorzata Hawrylewicz-Pieńkowska
+52 345-54-40

Katarzyna Krzywińska
+22 625-50-05

DRUK:
R.R. Donnelley (Kraków)

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń i zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów i treści nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

e-mail: sgk@sgk.com.pl
WWW: http://www.sgk.com.pl

THE X GAMES #2

**SPECJALNY WYDZIAŁ FBI,
NIETYPOWE METODY,
DZIWNE SPRAWY,
NAJGORSI AGENCI**

UCIECZKI BOHATERÓW GIER SĄ NA PORZĄDKU DZIENNYM. WTEDY DO AKCJI MUSIMY WKROCZYĆ MY – SPECJALNI AGENCI, WYSZKOLENI I W OGÓLE. CZĘSTO JEDNAK DZIAŁAMY ZBYT WOLNO, A WTEDY BOHATEROWIE POTRAFIĄ NIEŹLE NAMIESZAĆ W REALNYM ŚWIECIE...

POZNAŃ, 18 LIPCA 1996
WORMSY DOKONUJĄ ZEMSTY

MUUU

SPŁAWIK

ARTYKUŁY WĘDKARSKIE

PROMOCJA
ROBAKI
-50%

POŚLIJ MU JESZCZE ZE DWIE STARUSZKI

WARSZAWA, 8 MARCA 1998
UCIECZKA LARRY'EGO

MOJĄ HANKĘ BĘDZIE BAŁAMUCIŁ, ZBOCZENIEC JEDEN! A DO TEGO KURDUPEL!

NO, NO – TYLKO NIE KURDUPEL

TERAZ UCIEKŁ NAM JEDEN ŚWIRNIĘTY PILOT Z GRY VIETCONG. MOŻE BYĆ ŹLE, BARDZO NIEDOBRZE...

STUMILOWY LAS
DZIŚ RANO

CZEŚĆ KUBUSIU, DLACZEGO JESTEŚ TAKI SMUTNY?

ZGUBIŁEM GDZIEŚ SWÓJ NIEBIESKI BALONIK...

SPÓJRZ MISIU, CZY TO NIE JEST TWÓJ BALONIK?

BUM

NO NIE WIEM, TEN ZAPACH NAPALMU O PORANKU ZACZYNA MI SIĘ PODOBAĆ

MULTI, CHODŹ TUTAJ, ZNALAZŁEM WŁAŚNIE PIECZONĄ ŚWIŃSKĄ GOLONKĘ...

SCENARIUSZ: SUJELCH RYSUNKI: DZIABDZIAK

SCAN BY VANGIS 2010 FOR
RETROREADERS.MAKII.PL

Tom Clancy's

RAINBOW SIX 3
RAVEN SHIELD

PL
PROFESJONALNA
POLSKA WERSJA

16:25
ŻADNEGO KOMPROMISU
KONIEC TERRORU

POPROWADŹ ZESPÓŁ RAINBOW

ORYGINALNA I NAJLEPSZA GRA STAŁA SIĘ NIEDOŚCIGNIONA

Zamów już dziś w sklepie
www.mig.pl

PLAY it
www.play-it.pl

Red Storm

Play It On
ubi.com

Ubi Soft

© 2003 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Rainbow Six Raven Shield is a trademark of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company.